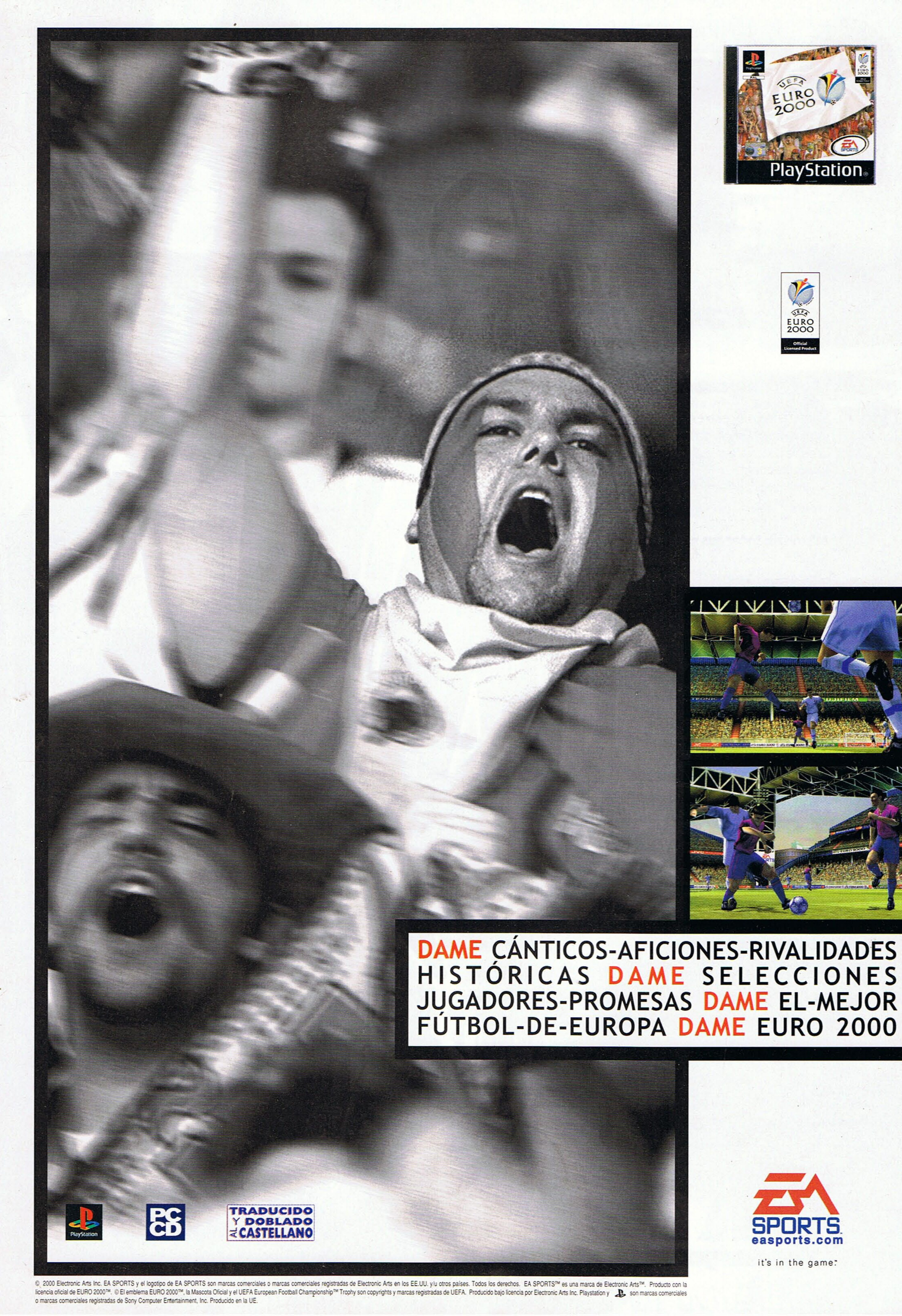


Nº12 Mayo de 2000 - CADA MES EN TU KIOSCO
395 Ptas.
Canarias, Ceuta y Melilla 420 ptas.
Portugal- cont. 495 Esc.
PC • PSX • N64 • GB • DC
ScreenFun
La única revista para todos tus videojuegos
REGALO: LIBRO DE GUÍAS con 32 páginas
7 guías completas:
• Tony Hawk's Skateboarding
• Crazy Taxi • Pokémon
• Gran Turismo 2 • Rayman 2
• Indiana Jones • Soul Calibur
Y además:
Descubre los 70 secretos ocultos en todos los niveles de Tomb Raider IV
Final de la guía de Donkey Kong 64.
Pon a punto tu teléfono móvil.
Cómic: Marmalade Boy
Cine: La Princesa Mononoke.
¡Este angelito es un verdadero demonio!
MESSIAH
Comienza la temporada. ¡Acelera a fondo!
F1 2000
Kurt ha vuelto: ¡temblad, alienígenas!
MDK 2
THE DEVIL INSIDE
El infierno en tu PC
Comparativa de escáners. ¡Descubre cuál te conviene!



© 2000 Electronic Arts Inc. EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Electronic Arts en los EE.UU. y/u otros países. Todos los derechos. EA SPORTS™ es una marca de Electronic Arts™. Producto con la licencia oficial de EURO 2000™. © El emblema EURO 2000™, la Mascota Oficial y el UEFA European Football Championship™ Trophy son copyrights y marcas registradas de UEFA. Producido bajo licencia por Electronic Arts Inc. Playstation y son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de Sony Computer Entertainment, Inc. Producido en la UE.

SCREENFUN

Joanna Dark empieza a asomar su cabecita por la N64, el diablo se apodera de tu consola en Devil Inside, los rallies están de moda: V-Rally 2, Rally Masters, 4 Wheel Thunder... El terror no para: Resident Evil ataca de nuevo. La Game Boy prosigue su camino de conversiones que quitan el hipo: Rayman, Tonic Trouble... Acudimos a una party informática en Galicia, ponemos a punto nuestros móviles, te contamos lo que vimos en la feria Gamestock de Microsoft, adiós a los fantasmas en Ghoul Panic, ya sabemos de qué va la X-Box, pilotamos en distintos F1 y mucho, mucho más... ¡PRESS START!

SUMARIO 12/00

PS2 — Ridge Racer V — P. 8

PC — The Devil Inside — P. 28

PS — Street Fighter Alpha EX2 Plus — P. 61

JUEGOS

IMPACTO INMINENTE

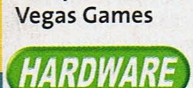
BANCO DE PRUEBAS

Por orden alfabético:

DC — Evolution — P. 36

PS — Resident Evil Survivor — P. 39

PC — Need For Speed: Porsche — P. 32



Y MÁS...

HARDWARE

ESPECIAL

CINE

ARTICULOS

SCREENFUN TRUCOS



¡100% PROBADOS!
Todos los trucos y códigos están comprobados y funcionan a la perfección. ¡Para que no te lleves un chasco!

Aparte del especial guías que regalamos en este número, continúan los capítulos ya iniciados el mes pasado. En el último número se terminó la guía de Tomb Raider IV. Ahora, te contamos los secretos que esconde el juego. También llega la tercera y última entrega de la guía de Donkey Kong 64.



Si quieres un truco en particular, nos puedes escribir: SCREENFUN, apdo. 14.112 Madrid 28080, o al e-mail screenfun@bauer.es



¿Quieres hacer tu pregunta a viva voz? Llámanos:

915 476 808

El horario de atención personal es: lunes y miércoles, de 16:00 a 17:00 y martes, jueves y viernes, de 16:00 a 18:00.

Y si lo deseas, también te facilitamos trucos por fax. Mándanos tu duda al:

915 427 160

Perfect Dark

Donde hay luz, también hay sombras, y la superagente Joanna Dark verá la luz tras dos años de oscuridad.

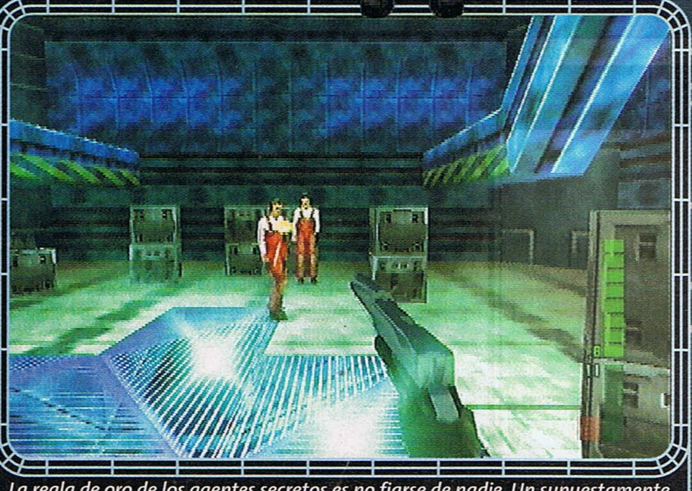
Es guapa, rápida y le gustan los lugares oscuros. Estamos hablando de Joanna Dark, una agente secreta inglesa que le da la réplica femenina a James Bond.

Perfect Dark **es uno de los juegos más esperados de la historia de la N64.** Desde que se presentó su primer vídeo corto en la feria estadounidense *E3* en mayo de 1998, se han extendido cada vez más rumores sobre elementos de juego secretos, y mucho peor, comunicados de retrasos sobre su salida al mercado. Ahora, la espera se acaba. ¡Ya se ve luz al final del túnel...!

Como es habitual en este género, en *Perfect Dark* lo más importante es la acción. En el papel de Joanna, te infiltras en un megaconsorcio de empresas y quitas de en medio a los guardias con una automática silenciosa. Los fanáticos de tiroteos digitales al estilo *Quake* se van a sorprender, porque si arremetes contra los enemigos de frente, lo más probable es que Joanna salga malparada. Así, para desactivar los sistemas de seguridad, acabar con los guardias y lograr los objetivos, más te valdrá usar la maña que la fuerza.

Joanna, 23 años, ha obtenido los mejores resultados en su formación.

¡Patadón en toda la jeta! Al acercarte al enemigo, intentarán acabar contigo con ataques cuerpo a cuerpo. Cuando Joanna recibe un impacto, la imagen se ve borrosa.

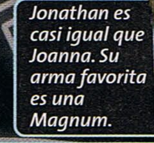

La regla de oro de los agentes secretos es no fiarse de nadie. Un supuestamente inofensivo trabajador te puede sacar un arma en el momento menos pensado.



Nintendo y Rare

Rare se fundó en los años 80 bajo el nombre de Ultra en Inglaterra. Hoy en día siguen trabajando los mismos diligentes programadores en Warwick, mientras que los comerciales han sido trasladados a la soleada Miami.

La sucursal americana de Nintendo tiene acciones en Rare; de ahí que desarrollen juegos exclusivos para las consolas de Nintendo. Rare disfruta de ciertas ventajas que en Nintendo normalmente sólo se darían a gente como Shigeru Miyamoto, el padre de Mario. Un buen ejemplo de ello serían los constantes retrasos de lanzamiento que les han concedido en tantas ocasiones para depurar *Perfect Dark*. ¡Debe ser un juego 10!


Jonathan es casi igual que Joanna. Su arma favorita es una Magnum.



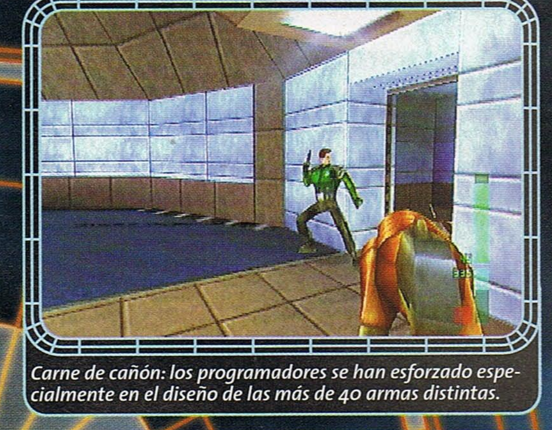
El último bombazo de Rare fue Donkey Kong 64, el jump&run del momento.



Daniel Carrington es jefe del megaconsorcio con el mismo nombre.



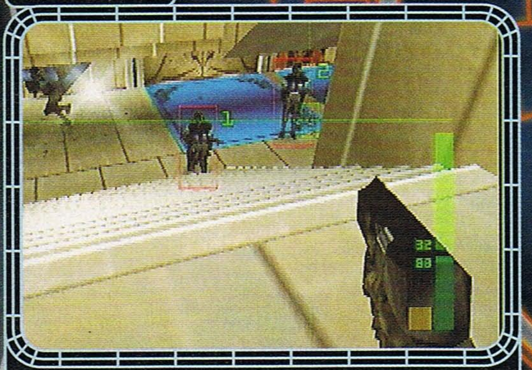
Los sótanos: Joanna no encuentra la tarjeta-llave para abrir una puerta. Tendrá que refrenar sus impulsos de apretar el gatillo y seguir alguien a hurtadillas.



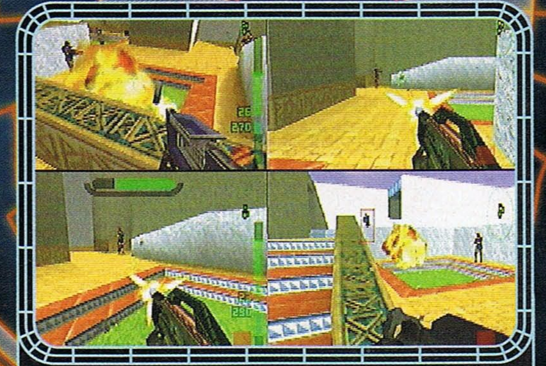
Carne de cañón: los programadores se han esforzado especialmente en el diseño de las más de 40 armas distintas.



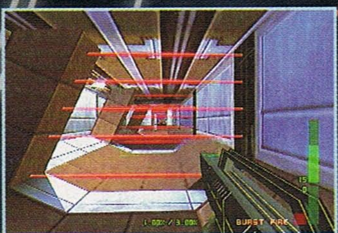
Con la mirilla del arma de precisión puedes hacer zoom al objetivo.



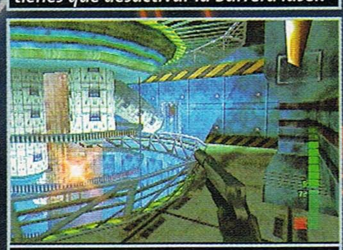
Técnica punta: un sistema computerizado facilita la búsqueda del objetivo mediante una interfaz en pantalla.



Todavía tienen que optimizar el modo de varios jugadores: la N64 no puede con tanto volumen de gráficos.



Callejón sin salida: para continuar, tienes que desactivar la barrera láser.



Gráficos de lujo: todo brilla y resplandece en Perfect Dark.



Tiroteo en la residencia de verano de los malos: los gráficos gozan de un nivel nunca visto en los juegos para N64.

Cassandra die Vries dirige Datadyne Co-operation y es muy ambiciosa.

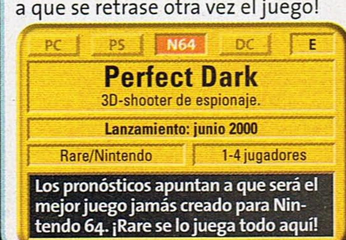


También puedes jugar al modo aventura de Perfect Dark con un amiguete, en plan cooperativo. La rubia de la imagen de arriba es la desconocida hermana de Joanna.

Si el sigilo y la ocultación fallan, a Joanna no le queda más remedio que recurrir al combate. En principio, el juego pondrá a tu disposición alrededor de cuarenta armas distintas.

También se están desarrollando distintos escenarios y variantes de multijugador, donde podrán participar hasta ocho bots controlados por la máquina. El modo story aceptará una modalidad cooperativa de dos jugadores, similar a la de *Armorines* (ver SCREENFUN 9/00), y una especie de modo anticooperativo: mientras que el jugador uno controla a Joanna, el segundo jugador va saltando de un guardián a otro. ¡Algo parecido a lo que pasaba con los agentes virtuales de la película *The Matrix!* En este modo el juego será sumamente difícil, porque tendrás que enfrentarte a un enemigo humano, siempre más imprevisible que cualquier computadora. **La implantación de este novedoso modo de multijugador aún está verde, y sufre de muchas ralentizaciones gráficas.**

¡Pero que no cunda el pánico! Rare todavía tiene tiempo hasta junio para corregir estos fallos y perfeccionar el shooter. Por esas fechas saldrá el juego al mercado norteamericano y europeo. También se está trabajando sobre una versión para la Game Boy Color que aparecerá poco después. La utilización compartida del periférico Game Boy Camera ha sido finalmente eliminada por dificultades técnicas (ver caja de info). ¡Pero mejor eso a que se retrase otra vez el juego!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

INFO

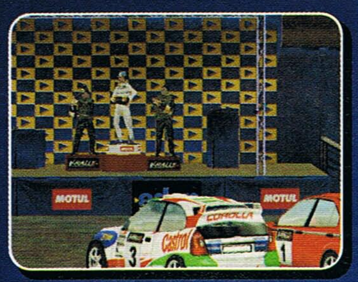
Los problemas de Joanna

La cancelación del proyecto de usar la Game Boy Camera para sustituir los rostros de los personajes virtuales por fotos de personas reales obedece, según se anunció oficialmente, a razones técnicas. Sin embargo, corre un insidioso rumor, según el cual Nintendo se echó atrás ante el temor de que la aplicación de esta idea levantase una vez más la polémica en torno a la violencia en los videojuegos. De hecho, en Alemania, *Perfect Dark* no será distribuido. ¡Los shooters de este estilo están muy mal vistos allí!

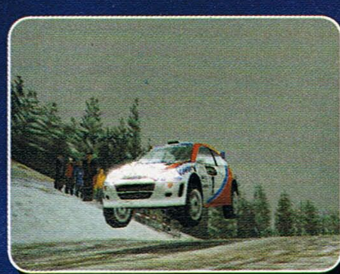
V-RALLY 2 EXPERT EDITION

¡Temerarios! Los espectadores se ponen en mitad de la carretera para hacerte fotos.

Infogrames juega sobre seguro. Después de los éxitos conquistados en la Playstation, 'V-Rally 2' lo tiene todo para hacerse con la Dreamcast.


¿Quieres subirte al podium? Muchas horas de juego y obtendrás resultados.


¡Volcaste! No se pueden coger las curvas a esa velocidad, muchacho.

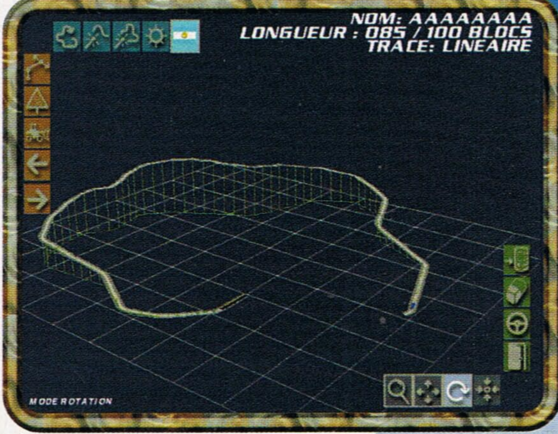

¡El coche fantástico! Aunque lo parezca, V-Rally no es un simulador de vuelo.

Los títulos de rallies inundan las consolas: *Sega Rally, Rally Championship, Rally Masters...* Pero lo cierto es que si hay algún juego al que le debamos haber inaugurado esta fiebre es a *V-Rally*, cuando fue lanzado allá por el año 97. Dos años después (info en SCREENFUN nº2) apareció la segunda parte para Playstation, y nos encantó por su manejo, variedad de modos, unos gráficos bastante aceptables y un estupendo modo multijugador. Pues bien, *V-Rally 2* gustó, y ése es el motivo de su conversión a Dreamcast, donde a la jugabilidad del de Playstation se unen las posibilidades gráficas de la Sega (en números: 300/500 polígonos en un coche para PSX frente a 2.200 en un coche para DC). ¡El resultado es un juego muy completo! **En total cuentas con 16 coches de la temporada 99, a la vez que puedes ir consiguiendo hasta diez clásicos más.** Pero mejor aún es el número de circuitos: derraparás hasta en 84 recorridos diferentes en 12 países. Y únele a eso la posibilidad de crear tu propio circuito con el editor.

La cámara muestra cinco vistas diferentes; en una de ellas verás claramente a tu piloto y copiloto, con unas animaciones muy logradas. Mientras conduces, tu copiloto te va

Dispones de 16 coches para elegir, además de otros 10 ocultos que deberás ir abriendo.





¡La imaginación al poder! Además de los 84 circuitos del juego, dispones de un editor para crearte los tuyos propios.


¿Ése es mi carro? Las repeticiones te mostrarán la carrera desde otros ángulos.



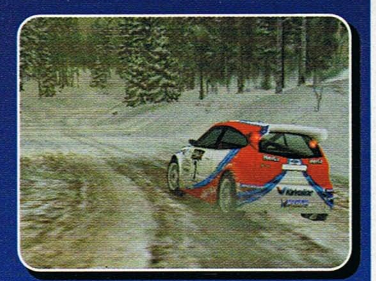


En todas las plataformas

Una de las formas para averiguar si un juego tiene solera es buscar cuántas plataformas han acogido una versión. *V-Rally* ya ha conquistado todas. Hizo su primera aparición en PSX en el año 97, continuó en N64, PC y Game Boy. Además de eso, uno de los volantes comercializados por Infogrames lleva su nombre, *V-Rally 2 Dual Force*. *V-Rally* fue de los primeros juegos de carreras en destacar, antes de títulos como *Colin McRae* o *Gran Turismo*, que le arrebataron el liderazgo con posterioridad.



¡Haz las maletas, nos vamos de viaje! Más de 84 circuitos en 12 países.



¿Estará por aquí Blancanieves? El tiempo influirá mucho en tu conducción.



De frente o de perfil: los amantes de los coches se deleitan contemplándolos desde cualquier ángulo.



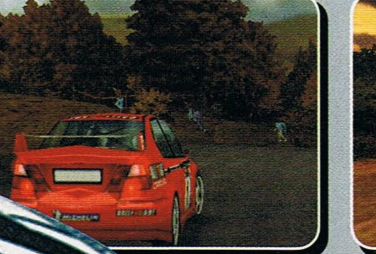
V-Rally 2 admite hasta 4 jugadores en pantalla dividida: ¡lo que se pierde en visibilidad, se gana en diversión!



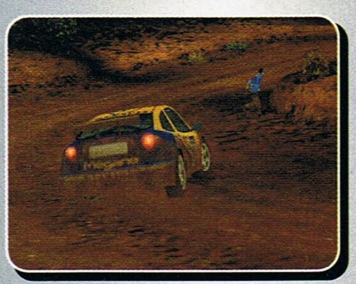
Cuando pases por meta, los espectadores, alucinados con tu carrera, se liarán a hacerte fotos.

No sólo tus coches ganan en detalles; también las animaciones notarán el cambio.

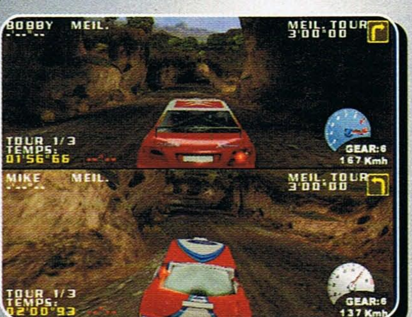




Si tienes tiempo de hacer una parada en el camino, verás los increíbles paisajes.



No esperes acabar la carrera sobre el barro con tu coche limpio e impoluto.





Los estupendos gráficos aumentarán en varios puntos la visibilidad del modo de dos jugadores.

dando los consejos oportunos en cada curva. Y aquí aprovechamos para meter nuestra critica. El juego no salió traducido al español para PSX, y todo parece indicar que tampoco lo harán en la conversión para DC. Puesto que *V-Rally* cuenta con bastante seguidores en nuestro país, podían tenernos en más consideración, ¿no?

Al igual que el de PSX, *V-Rally 2* se situará entre la simulación y el arcade, más cercano a este último. Los diseñadores afirmaron que en el primer título de la saga sólo se preocuparon de lograr un realismo total, sin prestar atención a la jugabilidad. El resultado fue un juego muy difícil. Por eso, en *V-Rally 2* se busca sobre todo la diversión; ¡no es cuestión de que tu coche pase más tiempo volcado que en pie! Eso no impide que tus contrincantes sean duros de pelar, aprovechen el más mínimo despiste y te cierren el paso cuando pretendas adelantarles. En principio el diseño del juego es igual al de PSX, pero la respuesta de los coches está más trabajada. En PSX, tu coche sufría daños, pero éstos no influían mucho en la conducción, aspecto que se ha cuidado más en la DC. Todo parece indicar que *V-Rally 2* va a plantarle cara, mejor dicho, morro, al *Sega Rally 2*.

PC | PS | N64 | DC | I

V-Rally 2

Simulación de rallies para todos.

Lanzamiento: noviembre 2000

Infogrames | 1-4 jugadores

***V-Rally 2* llega a DC con todo para triunfar y precedido por el éxito obtenido en otras plataformas.**

Texto: Elena Castellanos

Una delicia: sorprendentes movimientos de cámara te invitarán a ver las repeticiones.

Bancos de niebla: el modo dos jugadores no es más lento porque se ha limitado la visión de fondo.

¡Mete primera y pisa a fondo el acelerador! Namco invita a todos los japoneses y fans de importación a probar el poder del motor de la Playstation 2.

Buena presentación: la atractiva Ai Fukami te da la bienvenida a Ridge Racer V.

RIDGE RACER V



A 200 km/h no tendrás tiempo para detenerte a disfrutar de la puesta de sol.



En la oscuridad, notarás mucho más los efectos de luz en tu coche.

Hace aproximadamente cinco años y medio salieron las primeras consolas Playstation en las tiendas de Japón. El juego *Ridge Racer* de Namco fue uno de los títulos de lanzamiento y, sin duda, uno de los responsables del sorprendente éxito de la consola de 32 bit de Sony. Esta vez, el creador de *Tekken* vuelve a apadrinar a la recién nacida hermana mayor de Sony con el que supone ya el quinto juego de la trepidante saga.

Esta nueva entrega abre una brecha entre los juegos de la antigua serie y los juegos de la nueva generación. Estamos hablando de unos gráficos impresionantes, rápidos y sin parpadeos. Asistirás a unos juegos de luz y nubes que se reflejan en brillantes carrocerías lacadas, luces de faros que se van desvaneciendo, distintos contrastes de luz en los cambios horarios o imágenes nubladas artificialmente para dar la sensación de profundidad espacial. Algunos edificios que se ven en el horizonte aparecen de forma algo brusca, y en el modo de dos jugadores hay bancos de niebla para que los gráficos no ralenticen el juego.

Pero quien conozca *Ridge Racer* sabe que al jugar uno sólo tiene ojos para el coche que tiene delante y para los siguientes metros de asfalto. **Siete partes de la conocida ciudad *Ridge Racer* forman el circuito de pistas que te harán convertirte en el rey del drift.** El realista frenado ante las curvas al estilo de la serie *Gran Turismo* es tan bueno como la abundancia de opciones de tuning (puesta a punto de tu coche). El objetivo sigue siendo montarse, arrancar a todo gas y deslizarse por las curvas para probar todos los circuitos, coches y, ¡atención, porque esto es nuevo!, los motores adicionales. Para ello hay diversos modos *Grand Prix*, y todos te esperan con rebeldes adversarios. Los rivales, en lugar de dejar espacio, se dedican a bloquearte el paso por si se te ocurre intentar adelantarles. Además oirás intensos ruidos de motor, ruedas rechinantes y ritmos pegadizos que salen de los altavoces. Los diseñadores siempre han cuidado mucho la música de la serie. En esta ocasión es bastante sobresaliente: uno de los mejores temas es el que suena durante los menús.

Ridge Racer V es uno de los mejores (algunos pensarán que el mejor) juegos de lanzamiento para la *Playstation 2* en Japón. Cuando la consola salga a nuestro mercado, también lo hará acompañada de este fabuloso juego de carreras. Todavía no se saben con certeza las fechas, pero se estima que será para finales de octubre, así que ¡cruza los dedos y ponte a practicar con sus antecesores!



PC | PS | N64 | PS2 | E

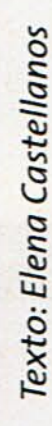
Ridge Racer V

Juego de carreras para todos.

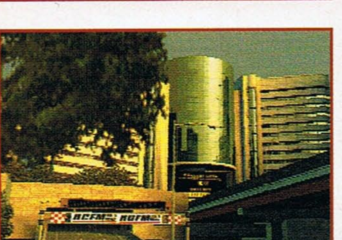
Lanzamiento: octubre 2000

Namco/Sony | planeado: 1-2 jug.

Namco prepara un lanzamiento espectacular para el estreno de Playstation 2, aunque sin muchas novedades.



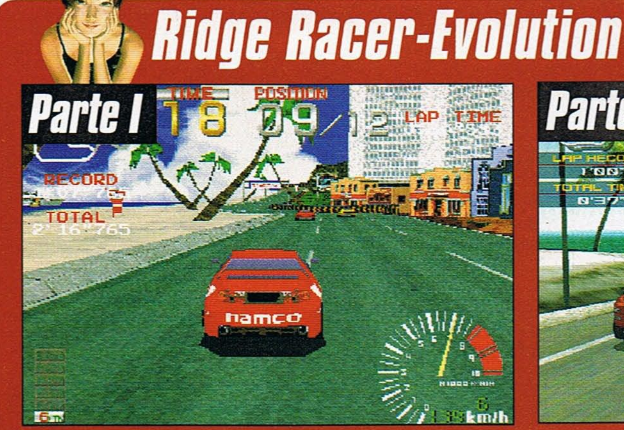

La quinta parte transcurre en una ciudad que se divide en siete zonas.



Antes de cada carrera se presenta la pista en toda su longitud.

Ridge Racer-Evolution

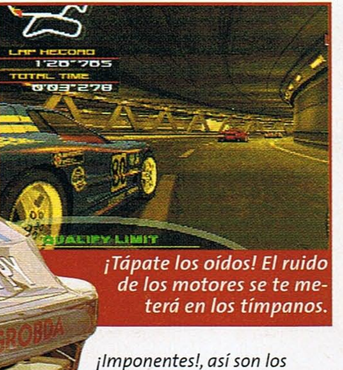
Ambas imágenes muestran legendarios paseos de playa que se repiten desde el primer Ridge Racer y que vuelven al juego para la PSX 2.



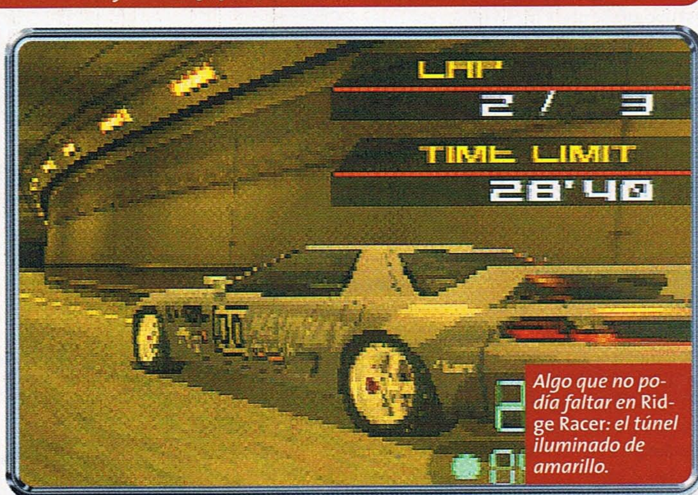
¡Una imagen vale más que mil palabras! A estos dos juegos les separan cinco años y medio, una generación de consolas y...



... 96 bit. Podríamos hablar durante horas sobre lo que eso significa, pero bastará con mostrarte estas dos imágenes.


¡Tápate los oídos! El ruido de los motores se te meterá en los tímpanos.

¡Imponentes!, así son los coches en Ridge Racer V. Namco ha cuidado hasta el último detalle.



Algo que no podía faltar en Ridge Racer: el túnel iluminado de amarillo.


Un pequeño detalle lleno de humor: la distancia entre el coche de delante y el de atrás está delimitada con un Pac-Man.


Numerosos detalles y texturas muy depuradas complementan el look de Ridge Racer V. ¡Esto es una pasada!



Llega la primavera y los pájaros cantan, los desarrolladores se levantan... Que sí, que no, que nos caiga un... ¡buen juego! ¿Qué tal un paseíto por la feria Gamestock de Microsoft?

Microsoft gamestock

Microsoft: todas sus novedades

Cuando se aproxima el final del invierno, muchos programadores escuchan la llamada de Seattle y se dirigen allí con un equipaje lleno de CDs recién grabados. Microsoft invita una vez al año a sus los mejores creadores de juegos para presentar las primicias de las versiones para la siguiente generación. SCREENFUN estuvo presente y pudo observar qué novedades de PC se podrían esperar en los próximos doce meses.

Al margen de todas las presentaciones de juegos oficiales, también pudimos acceder a alguna información de fondo. **Bruce Shelley, del equipo de programación Ensemble Studios, nos reveló algunos detalles sobre el CD adicional del éxito de estrategia *Age of Empires 2*.** La ampliación, con el nombre *Conqueror's Expansion*, ofrece cuatro campañas nuevas y su punto central es un conquistador histórico. la salida de este CD adicional de *Age of Empires 2* está prevista para octubre de este año. Además, el año 2001 contará con nuevas aventuras espaciales de Chris Roberts. La espera merecerá la pena: las animaciones de *Starlancer* fueron tan impresionantes como una inesperada caída de presión de oxígeno dentro de la nave.

INFO
¡Habla a tu PC!

El hardware de juego más emocionante de Microsoft es el **Sistema *SideWinder Game Voice*.** Con esta combinación de caja, auriculares y micrófono, los juegos en red por Internet y los chats se trasladan a otra dimensión. En lugar de tener que teclear todas las frases, sólo tienes que hablar claramente durante la partida y seguir jugando. Hasta 64 parlanchines pueden hablar a la vez usando este original sistema de sonido. En cualquier juego puedes rescatar comandos completos pronunciando una palabra concreta determinada por ti mismo. La transmisión de voz se comprime con tal calidad que debería ser suficiente con un módem de 33.6 como mínimo.



SCREENFUN ¡SORTEO!

Aprovechando la visita al Gamestock, conseguimos 5 magníficos SideWinder Dual Strike ¡para vosotros! Envíanos una postal/carta a SCREENFUN, ref.: SideWinder, apdo. de Correos 14.116, Madrid 28080. ¡Mucha suerte!

Crimson Skies



¡Cuidado con la torre Eiffel! En Crimson Skies te verás en situaciones como esta.



Con el versátil Stunt podrás colarte entre los rascacielos como un pájaro.

Las simulaciones de vuelo de los últimos años se caracterizan siempre por lo mismo: demasiado realismo es sinónimo de demasiado complicado. ¡La verdad es que un manual de 300 páginas echa para atrás a la mayoría de los jugadores! En Microsoft han tenido en cuenta a los menos fanáticos de la aviación, y han pensado que un poco de improvisación y originalidad podría dar un nuevo impulso a este género. *Crimson Skies* ofrece una acción de vuelo impresionante que se centra más en la diversión que en el puro realismo. "Hemos torcido un poco la física y hemos ganado en jugabilidad", comentan los programadores con una sonrisa.

Te metes en el papel del granuja conquistador Nathan Zachary, que va a la caza de piratas aéreos en los EE UU de los años 30. El escenario contiene una buena porción de ciencia ficción: **los doce aviones presentan el encanto de una máquina de coser turbo repleta de armas, y el mapa contiene pequeños estados rivales, como Nation Hollywood y el Reino de Hawai.** En vuelo raso, disparas a objetivos terrestres, aniquilas a los chicos malos y liberas a una científica desde el techo de un tren en marcha. ¿Que te parece poco? ¿Y si te contamos cómo Nathan se deja caer en pleno vuelo sobre el ala de un bombardero que está huyendo, trepa hasta la cabina del piloto, saca al piloto de ella y toma el control sobre el aparato? (¡No te recuerda a Mentiras arriesgadas!). Además, los aviones pasan a través de túneles de tren e incluso los más expertos se cuelan entre los rascacielos de Nueva York.

Podrás planear desde la perspectiva de la cabina del piloto o ver todo desde detrás del aparato. La primera impresión del juego es buena: se agarra el joystick ¡y comienza la acción! Incluso aquellos que odien las simulaciones de vuelo pueden pasar un rato entretenido con *Crimson Skies*. En primavera de este año 2000 podrás alzarte a los cielos con fuerza y colorido.

Combat Flight Simulator 2

Aviación · Lanzamiento: finales 2000



Batallas aéreas en la Segunda Guerra Mundial sobre la base de una simulación ultrarrealista: esto es *Flight Simulator 2000*. El escenario se emplaza en el Pacífico. Allí te esperan unas 120 misiones en el bando japonés o americano, podrás pilotar siete aviones y dominar los aterrizajes en portaaviones. En ningún momento se queda corta la ambientación: la historia y las misiones seguramente presentarán bastante más incentivos que sus antecesores.

MechWarrior 4

Acción · Lanzamiento: principios 2001



¿Prefieres menos planificación y más acción? Aquí tomarás el control sobre tu propio mech y conviertes a tus enemigos en pequeños pedacitos de metal. Los restos pueden reciclarse y acoplarlos a tu propio mech. Un total de 21 robots te esperan; entre ellos, seis ultimísimos modelos. La táctica también cuenta en este juego: deberás determinar qué colegas de equipo quieres que te acompañen en tus misiones a través de 15 mundos.

Dungeon Siege

Aplastar arañas con táctica en Dungeon Siege: *durante la batalla, un arquero cubre las espaldas de sus fuertes colegas desde una distancia segura.*

Dungeon Siege es una mezcla de géneros explosiva: rol, acción, táctica y estrategia en tiempo real formando un cóctel explosivo. Suena a mezclar nocilla con chorizo, pero como dice el programador Chris Taylor, no hay que hacer ascos a los experimentos: "Me encanta quebrantar las reglas". En su momento, Taylor fue el responsable del precursor de estrategia *Total Annihilation*, y actualmente se encuentra trabajando sobre esta obra de fantasía 3D. Microsoft quiere sacar el juego a principios del próximo año.

Controlas héroes de fantasía al estilo del mercado actual, que atrae a muchos adeptos: **hasta diez figuras responden a los clicks de tu ratón, es decir, casi como un miniejército en un juego de estrategia en tiempo real.** Puedes hacer que tus chicos y chicas marchen en formaciones y se dividan, que dos arqueros reciban órdenes desde una elevación para poder cubrir los ataques de hordas de monstruos desde arriba, o que envíes a un personaje con una lista de compra para que haga un par de recados en la ciudad más próxima. En cuanto a los gráficos, la pantalla se llena constantemente de impresionantes efectos de luz en 3D; esto se entiende si se conoce un poco al creador de *Dungeon Siege*. "Ya sabes cómo es Chris", bromea sobre su jefe un miembro del equipo, "si no explota algo inmediatamente, se aburre".

El motor de gráficos es tan bonito como bien ambientado: si se da a un monstruo con una flecha de fuego en el pecho, no sólo se introduce con precisión, también emite un rayo de luz. *Dungeon Siege* debería resultar más atractivo que su competencia, pues se han eliminado los tiempos de carga, y el trámite del mundo exterior a una mazmorra sucede sin tiempos de espera. Algo práctico: cuando el inventario de tu héroe está lleno, simplemente silba a su fiel burro de carga. El noble animal puede tirar de presas enormes. Suena bien, ¿no?



A un héroe valiente como tú no le deberían asustar las alturas.



Visión con motor 3D: observa esta gran batalla contra una familia de esqueletos.



Puenting: ólvidate de practicar deportes extremos... ¡sin cable de sujeción!

Conquest: Frontier Wars

Estrategia t. real · Lanzamiento: finales 2000



En los juegos de estrategia de ciencia ficción incluso se desatan salvajes batallas étnicas en el espacio infinito. Tres razas luchan en *Conquest: Frontier Wars* por preciados inmobiliarios Galakto. Los gráficos, además de poseer una vista desde arriba, también muestran atrevidos efectos 3D. En las maniobras de las flotas mantendrás la visión de hasta 16 sectores al mismo tiempo. Para ganar batallas y descubrir nuevas tecnologías tendrás que fijarte continuamente en las materias primas.

Loose Cannon

Acción · Lanzamiento: finales 2000



Un cazador de cabezas llamado Ashe emprende la caza de bellacos en el año 2016. Vehículos de servicio cargados de armas te llevan a persecuciones y enfrentamientos contra los coches de los malvados. Siempre puedes apearte para introducirte en edificios y eliminar a los enemigos. Queda en tus manos cumplir las misiones, y para ello las acciones de ataque son el mejor camino. Pero la planificación, la observación y la discreción son igual de importantes.

MechCommander 2

Estrategia · Lanzamiento: principios 2001



El sucesor de un inteligente juego de estrategia aparecerá con un look totalmente renovado. Los edificios explotan y unos enormes robots se ponen en escena con unos realistas gráficos en 3D. Reúnes tus tropas de mechs al principio de la misión y das órdenes de enfrentarse a las fuerzas enemigas. Aprovechando el territorio y llamando refuerzos, destruyes las bases enemigas y eliminas robots de lucha. ¡La lucha robótica continúa!

Midtown Madness 2

Carreras · Lanzamiento: primavera 2000



Peatones a la huida: los aficionados a la locura del tráfico en las ciudades grandes tienen algo más a qué agarrarse. Ahora, cruzarás las calles de Londres y San Francisco para descubrir monumentos y atajos. En dos nuevos modos de juego arrasas las calles de San Francisco mientras que en Londres te espera un examen de taxista. El control de esta continuación se perfeccionará y posibilitará maniobras especiales, como conducir sobre dos ruedas.



Piernas de hierro, balones duros y mucha sangre fría: ¡en la Liga Speedball no hay sitio para blandengues!



Si das un pelotazo al contador de bonus, aumenta tu puntuación.

Los trajes del equipo son de acero noble.

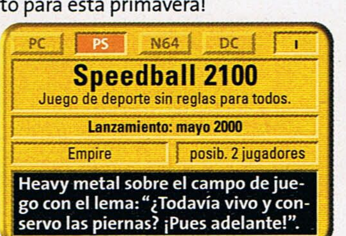
Speed Ball 2100 es uno de esos juegos que responde al planteamiento de las reglas sencillas o, mejor dicho, la regla única: hay que meter la pelota en la portería contraria como sea.

Para que el juego tenga más gracia, la pelota es de hierro pesado, los jugadores están protegidos con acero y el campo está tan duro como una barra de pan después de una semana. Las acciones que en un partido de fútbol normal se hubieran merecido 200 tarjetas rojas y diez años de suspensión resultan comunes en *Speedball 2100*. Podrás empujar, golpear y armar toda la bulla que quieras.

Tu contrincante será la Playstation o un amigo, y cada equipo constará de nueve jugadores con diferentes ventajas y desventajas físicas. Por ejemplo, un defensa lleno de músculos podrá bloquear como nadie el área de penalty, pero tendrá tanto sentido del juego como un robot oxidado.

Por suerte, entre partido y partido podrás entrenar a tu equipo o comprar nuevos jugadores. Si no tienes suficiente dinero, también puedes vender a tus hombres en el mercado de transferencias. Cuando tu equipo haya alcanzado cierto grado de entrenamiento, aprenderá nuevos movimientos de ataque y defensa y podrá rematar todavía mejor. ¿Con ganas ya de darle a la pelota? ¡Pues vete poniendo a punto para esta primavera!

Texto: Elena Castellanos



PC | PS | N64 | DC

Speedball 2100
Juego de deporte sin reglas para todos.
Lanzamiento: mayo 2000
Empire | posib. 2 jugadores
Heavy metal sobre el campo de juego con el lema: "¿Todavía vivo y conservo las piernas? ¡Pues adelante!".




Trifulca en medio del campo de juego: los defensas de rojo ponen en un aprieto a los jugadores de azul y acaban todos enredados y armando la gran bronca.

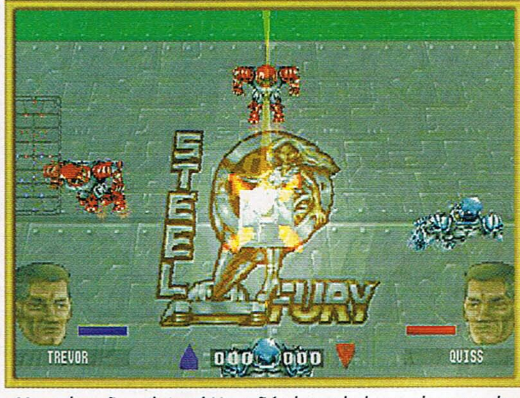
Entre partido y partido, puedes entrenar y perfeccionar las características individuales de tus jugadores.



La liga se compone de 16 equipos. Para estar en cabeza, hay que ganar los partidos de ida y de vuelta.



Mala jugada: un miembro del equipo torpe de los Steel Furys se lesiona y se lo llevan los enfermeros robots.

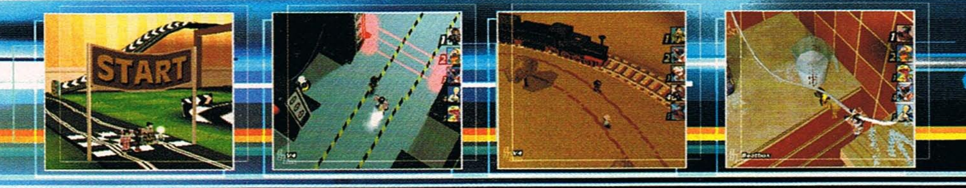


¡Menuda caña pelotera! Un cañón lanza balones al campo de juego a toda velocidad: vete a por ellos y remata con garra.

ESTO NO ES UN PASEO



www.codemasters.com



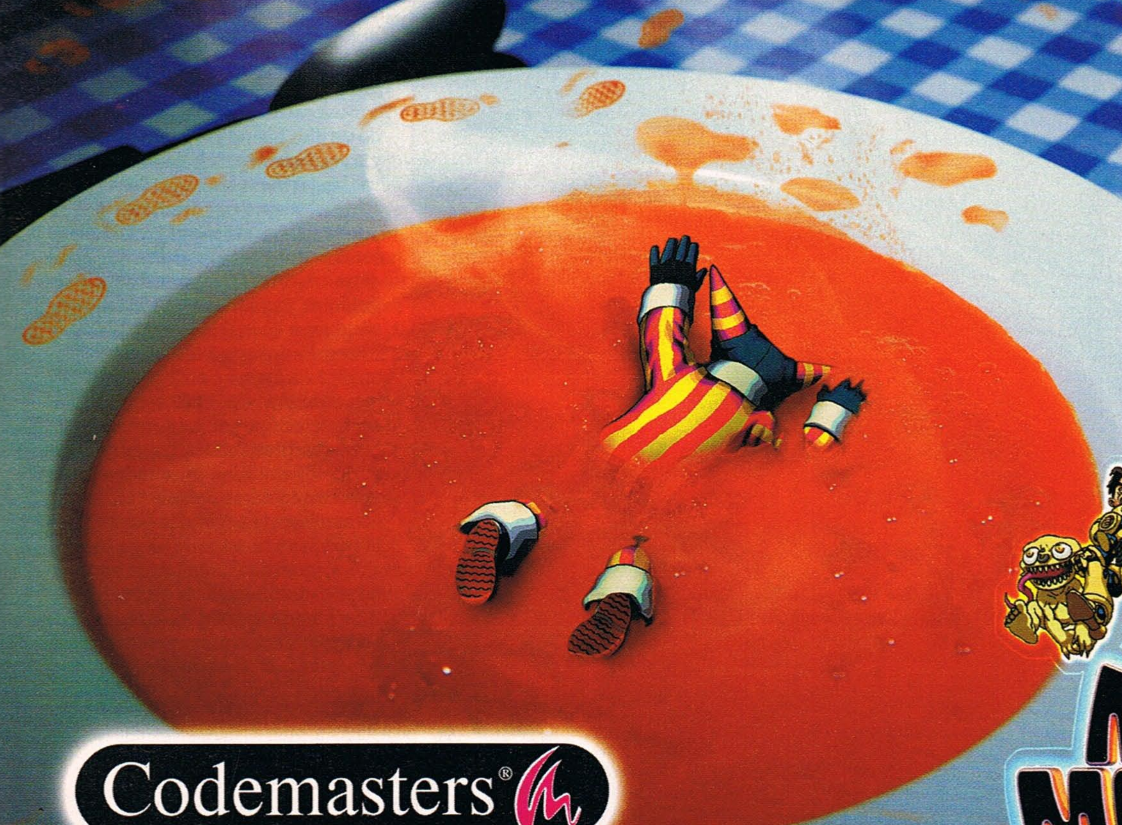
- Hasta 8 corredores en carrera
- 3 modos individuales de juego
- 2 modos multijugador
- 8 personajes mutados
- 16 armas especiales
- 32 pistas plagadas de obstáculos
- Acción en 3D

Temeraria, destructiva, malvada, asesina... ¡divertida!

Los Micro Maniacs sacuden fuerte, pegan patadas, luchan sucio..., lo que sea para abrirse camino en la casa y el jardín.

No hay principios, no hay prisioneros que valgan. Sólo 8 personajes mutantes destrozándolo todo y a todos los que se interpongan en su victoria...

¿Los ves venir? ...¡¡¡Corre!!!





Codemasters®

GENIUS AT PLAY

Una carrera diferente a todo

© 2000 The Codemasters Software Company Limited ("Codemasters"). All rights Reserved. "Codemasters"® is a registered trademark of Codemasters Limited. Micro Maniacs™ is a trademark of Codemasters. "" and " PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

¿Como sería la mascota de un dios? Pues más o menos así, ¡gigante!

Black & White

La leyenda de la programación Peter Molyneux ('Populous', 'Dungeon Keeper') está preparando la próxima revolución en los juegos de estrategia.

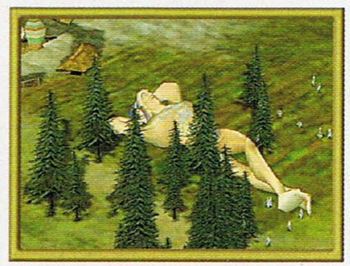
Para definir a *Black & White*, nada mejor que citar las palabras de su creador, Peter Molyneux: "Es un juego de rol en el que interpretas el papel de un dios". ¿Será entonces un simulador divino al estilo *Populous*? En principio sí, pero tratándose del Sr. Molyneux, puedes estar seguro de que no se va a conformar sólo con eso.

En *Black & White*, tu poder depende de la adoración de tus súbditos (habrá ocho tribus distintas, entre ellas, la griega, la celta...). La clave está en que esa adoración puedes ganártela siendo un dios bueno y amable o malvado y cruel. **Todo depende de cómo resuelvas las decisiones morales que te planteará el juego: puedes hacer que te adoren por amor, ¡o por terror!** Luego tendrás que preocuparte de que otros dioses de la zona no te roben tus seguidores, y ya sabes lo que eso significa: ¡guerra divina!

Pero lo más original de *Black & White* será la presencia de tu mascota: una criatura gigantesca que representa tu poder terrenal. Como si de un tamagotchi se tratara, tienes que cuidarle, alimentarle y enseñarle a comportarse como es debido. Su aspecto irá cambiando según los hábitos que le enseñes y tu estilo de juego. Este bicho, al igual que un niño que aprende de su padre, imitará tus acciones al relacionarse con los humanos. De ti dependerá crear un ser benevolente... ¡o un monstruo!



Tus decisiones, bondadosas o malvadas, alterarán el aspecto de tu mundo.



¡Qué idílico! Tu gigante se echa una cabezadita en los verdes prados del Edén.



La ciudadela es tu centro de poder, adonde vendrán los campesinos a adorarte.



Habrá 22 tipos de criaturas, aunque sólo juegas con una cada vez. Según su naturaleza, son agresivas, pacíficas o neutrales.



La interfaz es asombrosamente simple: toda la interacción con el mundo se hace con un cursor en forma de mano.



Si eres un Dios bueno, tu titán será resplandeciente.

PC	PS	N64	DC	I

Black & White
Simulador divino y crianza.

Lanzamiento: verano 2000

Lionhead Studios/EA — 1-8 jugadores

Si el original concepto del juego está a la altura de sus gráficos, *Black & White* será lo más grande de este año.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

¡Microsoft crea su propia consola de videojuegos! Bill Gates presentó en persona su X-Box : disco duro, preparada para Internet y con más potencia gráfica que la Playstation 2.

Así podría ser: el diseño de la X-Box (izda.): rompe todas las barreras de diseño.

X-Box
Llega al salón de tu casa

Cada primavera, los programadores de juegos de todo el mundo emigran en masa a la *Game Developer Conference*, al sur del californiano Silicon Valley, para discutir sobre tendencias y técnicas en el mercado de los videojuegos. **Este año, el invitado sorpresa de la conferencia fue el jefe de Microsoft, Bill Gates, que presentó la X-Box, la primera consola del gigante.**

La nueva competencia de Sony, Nintendo y Sega se ha impuesto unas metas muy altas: Microsoft no sólo quiere lanzar al mercado la consola más potente hasta la fecha para otoño del 2001, también quiere alimentarla con los mejores juegos.

Así, Intel trabajará con un procesador de 600 MHz, mientras que Nvidia prepara un novedoso chip de gráficos especial para la X-Box. El chip debe ser tan potente como para reproducir una calidad de imagen que catapulte a la consola hacia el fotorrealismo.

Si esto se consigue, en el año 2001 se producirá una avalancha de polígonos nunca vista en una pantalla de televisión. Un prototipo ofreció un alucinante espectáculo gráfico de la primera consola de Microsoft (ver *Las primeras demos gráficas).*

La idea de Microsoft de proporcionar un disco duro a la consola es revolucionaria y también costosa. Los 8 Gigabytes de disco duro tendrán función de memoria intermedia rápida para almacenar datos de juego, es decir, texturas y habla. Con ello, las largas esperas hasta que el juego se cargue durante los cambios de escenario pasarán a la historia. Una parte del disco duro está reservada para descargar datos de Internet, como los add-on, las demos o los archivos de música.

De todas formas, la X-Box no se va a convertir en una máquina de navegación por la red camuflada con una conexión de TV. Bill Gates hizo hincapié en que no sería un PC metido en una caja, sino la consola más potente conocida hasta la fecha. Numerosos fabricantes de juegos han hecho pública su admiración por la X-Box, entre ellos Electronic Arts, Konami, Eidos y Acclaim. Todavía es pronto para dar títulos de juegos concretos, pero seguro que Microsoft se agarrará fuerte a las herramientas de desarrollo para estar preparado de cara al año 2001.

Las primeras demos de gráficos



Las sombras proporcionan una apariencia real a este escritorio. El procesador principal de la X-Box calcula en cada momento la posición de las bolas de metal (centro).



Numerosas mariposas representadas a todo detalle revolotean por este jardín japonés. La X-Box puede con tal proliferación de animaciones.

INFO

La consola en cifras



Bill Gates (izda.) reveló los datos técnicos de la X-Box (ampliado aquí).

Procesador ppal.	600 MHz Intel
Chip de gráficos	300 MHz Nvidia NV25
Memoria virtual	64 MB DDR RAM
Capacidad disco duro	8 GB
Memory Card	8 MB
Sistema operativo	Windows 2000 Kernel
Lector	4xDVD
Puertos	4 puertos de juego Puerto USB
Conexión online	Tarjeta de red 100-MB
Lanzamiento	Otoño 2001
Precio	por confirmar

Texto: Álvaro García · Ilustración: Horst Kolodziejczyk

FLASH

Marvel vs Capcom 2

Éste podría ser el juego de lucha 2D definitivo para DC, puesto que cuenta ¡con una selección de 56 luchadores! Capcom ha tenido que tirar de lo más recóndito de su catálogo de personajes para rellenar el cupo. Adivinar la procedencia de alguno de ellos es un auténtico desafío, pero otros son más familiares: ¡está Jill, la heroína de *Resident Evil*, y se trae a sus zombis! En los típicos relevos a mitad del combate participan tres luchadores en vez de los dos que venía siendo costumbre hasta ahora. Y los ataques, que antes se sacaban con seis botones, se hacen ahora con cuatro: ¡ideal para el pad de la Dreamcast! En Japón ya está a la venta y en España lo hará en junio. ¡Estamos deseando echarle el guante!



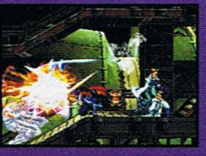
Power Stone 2

Si el primer *Power Stone* (DC) ya era un juego sorprendente, espera a ver la segunda parte, que traerá... ¡la posibilidad de combatir con cuatro jugadores simultáneos! El sencillo sistema de combate de *Power Stone* es ideal para este tipo de modo de multijugador, donde se podrá pelear en equipo. La jugabilidad se ha refinado para que las transformaciones no sean tan abusivas, y se permitirá que dos jugadores se transformen simultáneamente. Escenarios más interactivos, nuevas armas (¡ahora hay vehículos y cañones fijos!) y personajes: ¡muy prometedor! Está anunciado para salir en Japón antes del fin de la primavera.



Strider 2

¡Más novedades desde Japón! Ha salido a la venta la segunda parte de *Strider*, un antiguo título de recreativas. El juego se está vendiendo en dos CDs, uno con el nuevo *Strider* y el otro con una emulación del original. Las nuevas aventuras de este ninja futurista se conservan fieles al original, con scroll lateral, lucha en 2D y acrobacias y saltos espectaculares entre plataformas. El escenario tiene rotación automática en 3D, (un ejemplo similar lo tienes en *Tarzán*), y los efectos de luz son espectaculares. En mayo llegará a EE UU, pero todavía no se ha confirmado que lo traigan a Europa.



Tech Romancer

¡Confirmado! Virgin será la que traiga a España este fantástico título de robots gigantes. Desarrollado por Capcom, se trata de un juego de lucha 3D con escenarios destruibles y *power-ups* para recoger, que otorgan nuevos ataques. Una vez más, la afortunada será la Dreamcast.



Sword of the Berserk



Una extraña planta parasitaria ha transformado a los campesinos...



... en horribles monstruos tentaculares. ¡Pero Gatts viene a poner fin a su mal!

Inspirado en el manga *Berserk*, de Kentaro Miura, cuyos dos primeros tomos fueron publicados en nuestro país bajo el nombre de *Gatsu, el Guerrero Negro*, este beat'em up para Dreamcast llegará a España de la mano de Proein.

El protagonista es un mercenario llamado Gatts (¿Gatsu?), que lucha con un espadón de dos metros. Este arma es tan descomunal que en los lugares estrechos no se puede manejar bien, ya que choca con las paredes. Ahí es donde entran en juego las granadas, el minicañón implantado en el brazo y la ballesta automática.

La historia de *Sword of The Berserk* es independiente del argumento de los cómics (aún en publicación en Japón), y ha sido supervisada por el propio Kentaro Miura. En total, habrá aproximadamente una hora de vídeos intermedios para contarla.

Este juego ya ha salido en Estados Unidos, y está teniendo mucho éxito. Curiosamente, la versión americana es aún más sangrienta que la japonesa, según afirma Eidos, y también un poco más difícil (el nivel de dificultad fácil de esta versión equivale al nivel normal del original japonés). Es probable que estos cambios se conserven para la adaptación a Pal española. ¡Que los debiluchos se hagan a un lado, ya llega *Sword of the Berserk*!



Dragon Valor



Un perro infernal recibe su merecido con un tajo de la espada encantada.



El dragón escupe fuego, ¡esquívalo como buenamente puedas!

Y seguimos con el tema medieval-fantástico, pero esta vez en Playstation! Se trata de otro beat'em up, aunque también se le podría considerar un juego de rol de acción. El protagonista va recogiendo *power-ups* y haciéndose más poderoso, mientras recorre unas pantallas de scroll lateral. Además de enfrentarte a la usual fauna de monstruos fantásticos (orcos, murciélagos gigantes, plantas asesinas, fuegos fatuos...), también tendrás que resolver algunos puzzles, parecidos a los de *Zelda*.

Lo más llamativo de éste título es que, al final de cada episodio, el héroe se jubila y su hijo toma el relevo. Así, la chica con la que te cases determinará quién será el siguiente protagonista de la historia. ¡Es como si llevaras a una familia de matadragones!

Lo que hemos jugado en la versión beta parecía un poco lento de movimientos, pero los combates no estaban exentos de interés. Con combinaciones de botones realizas espectaculares combos y ataques especiales. La batalla contra el dragón era particularmente emocionante.

Aparte del tema del árbol genealógico, el juego no parece terriblemente original, aunque sí entretenido. ¡En breve lo someteremos a juicio!



Eurocopa 2000



Vas a poder jugar con los equipos que disputaron las Eurocopas anteriores.

¡Bonita parada! Fíjate en el nivel de detalle de ese portero. ¡No está nada mal!

Por si acaso no estás ya empachado de *Fifa, ISS Pro, Esto es fútbol* y demás simuladores del deporte rey, EA Sports está preparando otro más: *Eurocopa 2000*.

Como su propio nombre indica, se trata de simular el torneo de la Eurocopa, pero no sólo la del año 2000, ¡sino todas! Podrás jugar todos los partidos históricos, en sus correspondiente estadios, y con las plantillas reales de los equipos de entonces.

La dificultad va a ser elevada, ya que se está apuntando a realizar una simulación rigurosa, sin mucho lugar a las concesiones arcade. Dominar los regates, pases y tiros a puerta será fundamental para triunfar, así que prepárate para visitar el modo entrenamiento. Además, cada equipo utilizará el mismo estilo de juego que su respectiva selección real; es decir, que las diferencias entre ellas no serán únicamente de velocidad, resistencia y demás parámetros al uso, sino que las tácticas también van a ser emuladas. ¡Ganarle a Alemania te exigirá estrategia además de habilidad!

Manolo Lama y Paco González comentarán todas las incidencias durante el partido, y te informarán de la situación de tu equipo en el torneo al final del partido.

Una anécdota: los entrenamientos también están comentados por Manolo Lama... ¡y a ver qué dice!



Textos: Gabriel Pérez-Ayala



Al final de cada dungeon te aguardará un enorme jefazo final.



En este minijuego huyes de un toro mutante que te persigue rodando.



Los calabozos serán largos y retorcidos, llenos de trampas y plataformas.

Alundra 2

El primer *Alundra* era un título de Playstation que emulaba al *Legend of Zelda* de SuperNintendo, pero con los gráficos propios de 32 bits. Era un buen juego, pero al no estar en 3D no terminó de calar entre el público.

La segunda parte va a atacar precisamente por ahí, ya que será totalmente poligonal, e incluso dejará que rotes la cámara manualmente, como en *Grandia*.

Los fans de la primera parte se sentirán decepcionados al saber que, con el abandono de las 2D, también se han perdido toda la historia, personajes y espíritu del original. Éste será un juego totalmente nuevo e independiente del anterior, donde el único parecido es que el protagonista, un tal Flint, también maneja una espada. ¡Fin de las similitudes!

Al menos, la historia parece graciosa, y eso de meterse en calabozos llenos de retorcidas trampas siempre tiene su encanto.



Una trama con mucho humor es lo más interesante que le hemos visto por ahora. ¡Ya veremos ese análisis!



Tu compañero puede saltar al ring y hacer un ataque combinado.

De kimonos y leotardos ajustados hemos pasado a vestidos de noche.

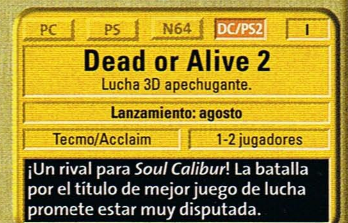


Las esculturales luchadoras son las auténticas estrellas de este juego.

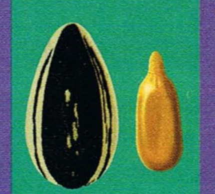
Dead or Alive 2

Este alucinante juego de lucha, que está levantando un revuelo tremendo fuera de nuestras fronteras, llegará a España en agosto de la mano de Acclaim. En principio el lanzamiento estaba previsto para mayo, pero Tecmo ha pedido un aplazamiento para añadir nuevos personajes y escenarios secretos. ¡Como lo oyes, la versión de Dreamcast que saldrá en España será más completa que la americana! Por una vez, la espera se nos va a hacer dulce.

Lo que podemos adelantarte sobre el juego es que tiene unos gráficos increíbles, que rivalizan con los del mismísimo *Soul Calibur*. El sistema de combate es más complejo, de esos que recompensan al jugador experto antes que al novato, e incluye una modalidad de relevos similar a la de *Tekken Tag Tournament*.



¡Un rival para *Soul Calibur*! La batalla por el título de mejor juego de lucha promete estar muy disputada.



¡Ya sabemos quién va a disfrutar a toda PIPA en Port Aventura!

¿Sabes por qué las pipas americanas son el complemento ideal para reponer energías? Porque, además de estar riquísimas y ser más regordetas que otras pipas, te aportan vitaminas E y B, ácido fólico, fibra, hierro, minerales, proteínas, y no tienen colesterol. ¿Y sabes que las puedes encontrar con cáscara o peladas?.

Además, comiendo PIPAS USA llegarás muy lejos: **a UNIVERSAL ESTUDIOS PORT AVENTURA, con las tres personas que tú elijas, durante dos días.**

Sólo tienes que contestar correctamente a la pregunta del cupón, rellenarlo con tus datos, y enviarlo junto con tres bolsitas vacías de pipas peladas o con cáscara de cualquier marca a:
Concurso PIPAS USA.
C/ Velázquez, 80, 2º dcha. 28001 Madrid.

Si resultas ganador/a, tu nombre será publicado en esta misma revista.

El sorteo se celebrará ante notario el próximo 24 de mayo del 2000.

BRAVO / SCREENFUN

¿Son las PIPAS USA más regordetas que las demás pipas? ....
Nombre ....
Apellidos ....
Domicilio ....
C.P. .... Ciudad .... Tel. ....

No olvides enviar este cupón con tres bolsitas vacías de pipas de cualquier marca.

Disfruta a toda pipa comiendo PIPAS USA.



Para mayor información, contacte con la Asociación Americana del Girasol en el teléfono 91 576 06 21 o en el fax 91 578 01 15.

TELEGRAMA

La Dolphin, para el 2001

La nueva súper consola de Nintendo, la Dolphin, no aparecerá en nuestras tiendas a finales de este año, como estaba previsto. La razón es que, según Nintendo, los jugadores de la N64 prefieren invertir su dinero en antiguos juegos conocidos en lugar de comprar una nueva consola. De esta forma también se gana tiempo para mejorar la oferta de juegos con que aparecerá la consola Dolphin. En Japón, sin embargo, la consola saldrá al mercado en diciembre del presente año, tal como se había previsto.



MP3 en tu radio

¡Existe!, ya llegó la emisora de radio MP3. Y el camino que ha de recorrer hasta tu oído es tan emocionante como impresionante. La emisora, con el nombre de r@dio.mp3, se emitirá de forma *digital sobre el intervalo de supresión de campo de la emisora de televisión NBC*, lo que en cristiano significa que necesitas una tarjeta de radio y TV para tu PC, y un conector de cable. El software se encuentra gratuitamente en *www.musicplay.com*, donde puedes escuchar los éxitos MP3 y grabarlos sin pagar nada por ello.



Este menú te da información sobre la canción MP3 que suena en el momento.

PC con potencia colorista

De Arowana nos llegan tres Midi-Tower en tres colores y formas distintas. La *M1-Tower* presenta una decoración de elementos color violeta. La *M2-Special-Edition* se puede adornar con un logo de Sydney 2000 verde. La carcasa *M3* viene con un revestimiento al estilo *iMac*, de color azul, verde o topacio.

Todas las carcasas disponen de una fuente de alimentación ATX de más de 250 vatios. Las partes laterales son independientes y extraíbles. Más información en: *www.arowana.de*




Divertidos: las carcasas de PC, con un colorido diseño a lo iMac.

STAR WARS EPISODE I OBI-WAN

STAR WARS FORCE COMM…



LucasArts estrena dos nuevos juegos de la saga

Tienes 40 ataques distintos para realizar con tu espada de luz ¡más los que inventes!

Tres años después del éxito del 97, *Jedi Knight*, LucasArts lanza una nueva aventura 3D con la trilogía de fondo. En *Obi Wan* juegas todos los acontecimientos del *Episodio I* acompañando al joven caballero Obi Wan Kenobi por Naboo, Tatooine, Coruscant y Theed.

Al contrario que en *Jedi Knight*, esta vez tendrá menos que ver con armas de energía; en cambio, te enfrentarás en duelos con tu espada de luz. Para que parezca lo más realista posible, el equipo de desarrollo de LucasArts ha decidido otorgar a este joven caballero más de 40 ataques distintos, que realizarás con el ratón. Cuando ya les hayas cogido el truco, podrás incluso proponer secuencias de lucha completas, que después se reproducen automáticamente.

Obi Wan no será un juego cualquiera. LucasArts se inclina hacia una mezcla de simulación de lucha y aventura inteligente.

Y si *Obi Wan* recrea los acontecimientos del primer episodio, en *Star Wars Force Commander* dirigirás a todos los ejércitos de la saga (sí, has leído bien, ¡a todos!) en un combate en tiempo real.

Sobre el telón de fondo de la historia épica que narra *La Guerra de las Galaxias* y que seguramente ya conoces muy bien, tu misión es dirigir más de 70 unidades militares, incluyendo batallones de AT-AT, AT-ST y Snowspeeders. Los entornos en 3D son muy realistas y recogen a la perfección el espíritu de la saga. Además de las 24 misiones para un solo jugador, tienes un modo multijugador donde vibrarás de emoción.

Deportiva

Cámara APS de Canon

La nueva *Ixus X-1* de Canon es una cámara APS (es decir, con tres formatos de fotos) para deportistas. La carcasa es a prueba de golpes. El regulador y el disparador se pueden utilizar incluso con guantes. La *X-1* pose una resistencia al a… profun…



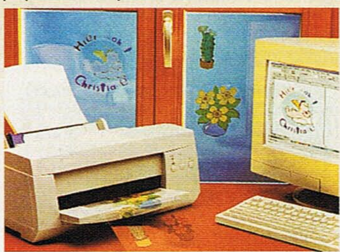
La X-1 a… Canon … muy re… sistente… ¡Perfect… para de…

Habitación con vistas

Fabrica tus pegatinas para poner en las ventanas

No te gustan las vistas desde la ventana de tu habitación? ¡Pues cámbialas! Ahora existen calcomanías transparentes para las impresoras de chorro de tinta. Así podrás imprimir en calcomanía dibujos y fotos tuyas, imágenes divertidas de Internet. …espués, puedes pegarlas sobre el …istal de tu ventana o cualquier otra superficie plana.

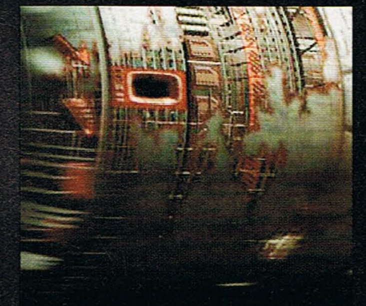
¿Qué te parecería Lara en distintas poses? ¡Así ya no te pondrá melancólico mirar por la ventana en los tristes días de lluvia! Estas calcomanías se quitan sin dejar rastro, así que … dejarás el cristal guarreado si decides quitarlas o poner unas nuevas. Estas hojas adhesivas se venden en las papelerías especializadas.



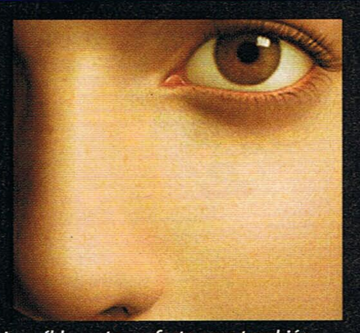
Navega por Internet e imprímete las imágenes que más te molen, ¡o háztelas tú!



Vehículos y edificios futuristas contribuyen a la atmósfera de la película.



Observa bien: en todas las escenas se puede reconocer cada detalle.



Increíble: ¡esta perfecta cara también se ha creado por ordenador!

ARS
ANDER

Los entornos en 3D harán que protagonices escenas como las de la película.



¿Estás con la fuerza militar del Imperio o con la guerrilla rebelde?

Energía solar

Cargador solar de batería móvil

Chicos, ¡hay que cuidar el planeta! De Solarc nos llega un nuevo cargador de batería, para que te lo lleves donde quieras, con el nombre de *Scotty*. Su funcionamiento es muy simple ¡y ecológico! Tienes que llevar el aparato colgado de la chaqueta, de los pantalones, de la mochila o de donde prefieras y, mientras realizas tus actividades normales, Scotty se encarga de absorber la energía solar. Y después, puedes recargar tus pilas. Si además quieres cargar tu móvil o tu agenda electrónica cuando estés de viaje, necesitarás un cable extra. *http:// www.solarc.com*



Scotty toma el sol y transmite energía a cualquier aparato móvil.

Alfombrillas para gamers

¡A prueba de bombas!

Hay tantas alfombrillas como granitos de arena en la playa. La calidad suele ser la misma, y lo que decide su compra suele ser el dibujo. Pero los auténticos jugones saben que las hay más adecuadas para satisfacer las exigencias de largas horas de duelos shooter con tu ordenador. Entre ellas, destacan las alfombrillas *Everglide*.

Sobre esta superficie especial resbalan perfectamente tanto ratones normales como ópticos (sin bola). Sus bordes redondeados y su alta estabilidad son otros puntos positivos.

Además del pad normal, hay uno normal para los fans del 3D shooter: el *Giganta*. Info: *www.everglide.com*



Los pads Everglide apenas tienen adornos, pero son una elección acertada para muchas horas de juego. El enorme Giganta *cuesta unos 20 dólares (3.300 pts. aprox.) y el* Large Attack *(izda.), unos 17 (2.800 pts. aprox.).*

EME 2000

Entrega de premios

El 6 de abril tuvo lugar en la Facultad de C. C. de la Información la 3ª edición de entrega de los premios EME creados por la revista online *Meristation*. Los lectores de la revista votaron sus juegos y periféricos favoritos del 99 y algunos de los premiados fueron *Final Fantasy VIII, Unreal Tournament, Soul Calibur, Donkey Kong 64, MGS* y *Pokémon*.



Susana González, de Konami, recoge el premio al mejor juego de psx por MGS.

Final Fantasy

Una película rompedora

Los responsables de la película de *Final Fantasy* han impuesto nuevas medidas: los personajes renderizados por ordenador casi no se diferencian de personas de carne y hueso. El argumento se desarrolla en el año 2065. Todo está destruido, los últimos hombres luchan por la supervivencia diaria. ¡El final del mundo está cerca! Más información en: *www.finalfantasy.com*

Bici movilizada

Soporte para móviles de bicicletas

Si cuando te vas por ahí con la bici necesitas llevarte el móvil contigo, encontrarás el soporte de móvil *Sports* de gran ayuda. Sólo tienes que colocarlo en el manillar y poner cualquier teléfono en él, porque se adapta a todos. Y si además tienes un dispositivo manos libres, podrás ir en bici y hablar al mismo tiempo.
Info: *www.pearl.com*

¡Que me llaman! El móvil se coloca fácilmente en el soporte y se puede sacar de allí con la misma facilidad.

Los primeros problemas de la Playstation 2

Casi un mes después de la presentación de la Playstation 2 en Japón, Sony ha empezado a retirar muchas consolas debido a un fallo del sistema de CDs. Dicho fallo consiste en que es posible reproducir DVDs de todo el mundo, independientemente del código del país. Sony se enfrenta así a los convenios firmados entre los fabricantes de DVD y la industria del cine . Este fallo afecta a casi un millón y medio de fans japoneses de la Playstation 2.

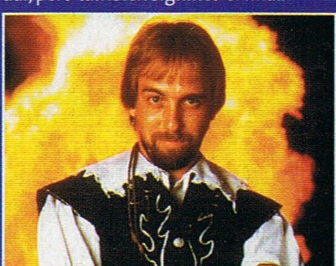


Adiós al Lord

¡Malas noticias para todos los fans de la serie de rol *Ultima!* El jefe de diseño Richard Garriott, alías *Lord British* (en la fotografía) se va de la compañía y se dedicará en el futuro a proyectos propios.

De esta forma, una de las series con más éxito en la historia de los videojuegos llega a su final después de casi 20 años de permanencia.

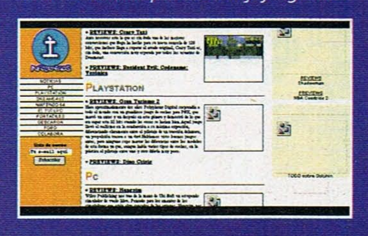
El primer juego de rol de Richard apareció en 1979, y se llamó *Akalabeth*. La serie de rol *Ultima* fue iniciada poco después y cosechó desde el principio grandes éxitos, a la vez que generó una corte de admiradores. *Ultima IX: Ascension* supuso la coronación de la serie, ¡la guinda!, pero también significó el final.



Infojuegos en Internet

En diciembre, Ruben Yeray y Gorka Ochotorena decidieron llevar a cabo un proyecto que llevaba mucho tiempo rondando por su cabeza: una web con información sobre videojuegos para todas las plataformas.

La web es actualizada todos los días con noticias y análisis de los juegos de más actualidad. También tienes un foro donde puedas contar tus experiencias con ese último juego que te trae de cabeza. Si quieres echar un vistazo, ésta es su dirección: *http://www.infojuegos.net*



Vuestro T O P

1 TOMB RAIDER IV

3 POKÉMON

2 FINAL FANTASY VIII

1 Tomb Raider IV (3)
CORE – PS, PC, DC
Un empujoncito de los votantes de DC es todo lo que Lara necesitaba para reinar.

2 Final Fantasy VIII (2)
SQUARE – PS, PC
Con los nuevos votos provenientes de PC, Squall logra ganarle por fin a Pikachu.

3 Pokémon (1)
GAME FREAK– GB
Los pokémon se ven superados este mes por sus dos rivales más directos.

4 Resident Evil 2 (11)
CAPCOM – PC, PS, N64
¡Ese zombi de moda! Se nota que el horror es el género favorito de los lectores.

5 Metal Gear Solid (4)
KONAMI – PS
Un asiduo de la lista: Solid Snake es ya una leyenda viviente del videojuego.

6 Driver (12)
REFLECTIONS – PS, PC
La velocidad mafiosa gusta más que las carreras deportivas. ¡Esquiva ese tráfico!

7 Resident Evil 3 ¡NUEVO!
CAPCOM – PS
Nemesis entra pisando fuerte, y amenaza con próximas subidas en la tabla.

8 Dino Crisis (8)
CAPCOM – PS
Otro juego de horror que encandila a nuestros lectores. ¡A la caza del dino!

9 Silent Hill (9)
KONAMI – PS
¡El que faltaba! 4 juegos de pasar miedo entre los diez primeros. ¡Impresionante!

10 Gran Turismo 2 ¡NUEVO!
POLYPHONY DIGITAL – PS
Aún no le gana al Driver... ¡pero la carrera de Gran Turismo 2 acaba de empezar!



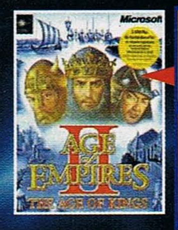
Sistema T O P 5

PC
1. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración
2. **Quake 3** – ID SOFTWARE – 3D shooter adrenalínico
3. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño
4. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi
5. **Age of Empires II** – MICROSOFT – Estrategia histórica en tiempo real

PLAYSTATION
1. **Final Fantasy VIII** – SQUARE – Rol de diseño
2. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración
3. **Metal Gear Solid** – KONAMI – Aventura de espionaje e infiltración
4. **Driver** – REFLECTIONS – Velocidad urbana y criminal
5. **Resident Evil 3** – CAPCOM – Horror súper zombi

NINTENDO 64
1. **Zelda: Ocarina of Time** – NINTENDO – Rol y acción de fantasía
2. **Donkey Kong 64** – NINTENDO – Jump&run y mix de minijuegos
3. **Resident Evil 2** – CAPCOM – Horror zombi
4. **Super Smash Brothers** – NINTENDO – Lucha festiva
5. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulación de golf

P18 20





11 (10) **Age of Empires II**
MICROSOFT – PC
El juego de estrategia por excelencia. ¡A nuestros lectores les priva lo medieval!



12 (6) **FIFA 2000**
EA SPORTS – PC, PS
Una dura bajada para FIFA 2000, pero sigue siendo el rey del deporte en la lista.

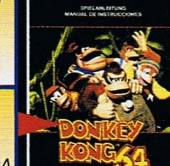




13 (5) **Quake III: Arena**
ID SOFTWARE – PC
Los shooters reciben votaciones irregulares, y ahora pasan una mala racha.

14 (14) **Soul Calibur**
NAMCO – DC
¡Parece que Soul Calibur ha venido para quedarse! Es el favorito para la DC.





15 (7) **Zelda: Ocarina of Time**
NINTENDO – N64
Link no envejece bien, ¿será que sus fans están esperando la segunda parte?



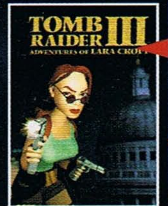
16 (19) **Donkey Kong 64**
RAREWARE – N64
La familia Donkey empieza a despegar. ¡A punto estuvo de ganarle a Zelda este mes!

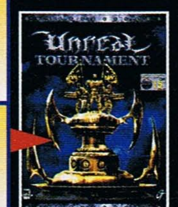




17 (17) **Commandos**
PYRO STUDIOS – PC
Atrincherados en su puesto, los comandos españoles esperan los refuerzos.

18 (18) **Tekken 3**
NAMCO – PS
Nuestros lectores siguen apoyando a su juego de lucha favorito para Playstation.







19 (16) **Tomb Raider III**
CORE – PS, PC
La tercera aventura de Lara pierde atractivo ante la cuarta entrega.

20 (13) **Unreal Tournament**
GT INTERACTIVE – PC
El estacazo general a los shooters este mes no llega a expulsar a UT de la lista.



DREAMCAST



1. **Soul Calibur** – NAMCO – Lucha 3D con espadas
2. **Crazy Taxi** – SEGA – Velocidad enloquecida
3. **Tomb Raider IV** – CORE DESIGN – Aventura de acción y exploración
4. **Sonic Aventure** – SEGA – Jump&run supersónico
5. **Soul Reaver: L.o.K.** – EIDOS – Aventura vampírica de acción







GAME BOY



1. **Pokémon** – GAME FREAKS – Rol y coleccionismo
2. **Zelda IV: Link's Awakening** – NINTENDO – Rol y acción de fantasía
3. **Wario Land 3** – NINTENDO – Jump&run clásico
4. **Street Fighter Alpha** – CAPCOM – Lucha clásica
5. **Mario Golf** – NINTENDO – Simulador de golf







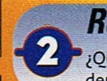


Juegos para una isla desierta

¿QUÉ CINCO JUEGOS TE LLEVARÍAS A UNA ISLA DESIERTA?
Laetitia Jauze
Relaciones públicas de Kalisto Entertainment.

Laetitia es una de esas jugadoras competitivas para las que ganar lo es todo. Durante la presentación de *4 Wheel Thunder* y *Nightmare Creatures 2* tuvimos ocasión de desafiarla en su propio terreno: *Soul Calibur* y *Ready To Rumble 2*. ¿El resultado? ¡Nos dio una paliza! Tras la derrota, le hicimos la pregunta mágica...





1. **Soul Calibur**
¡Es que me encanta la expresión de los periodistas cuando les machaco!



2. **Ready 2 Rumble**
¿Qué os ha parecido mi gancho de derecha? (*¡Pues que todavía nos duele!*)

3. **Quake III**
Es tan chulo... Aunque la verdad es que sólo juego en el *bonus frag*. ¡Es mi favorito!

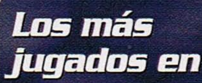




4. **Metal Gear Solid**
Es el mejor. Sé de gente que se lo acabó en menos de diez horas... ¡y en japonés!

5. **House of the Dead 2**
¿Qué os pensabais? ¡A las chicas también nos gusta pegar tiros!

Los más jugados en ScreenFun







1. **Quake III: Arena**
ID SOFTWARE-PC
Es el rey indiscutible de la redacción. ¡Siempre hay tiempo de hacerse unos frags con los compañeros!

2. **Evolva**
COMPUTER ARTWORKS– PC
Primero le vomitas encima, luego le prendes fuego, y por último le destrozas a zarpazos. ¡Cómo mola!





3. **Speed Freaks**
SUNSOFT-PS
Jugar unas carreritas a Speed Freaks después de comer se está convirtiendo en sana costumbre.



4. **Millennium Racer**
CRYO-PC
Nuestros teóricos del Wipeout se lo pasan bomba en los circuitos de este juego. ¡Viva la velocidad!

Los más esperados

¡Ya falta menos!

1. Diablo 2 (PC)
2. RE: Code Veronica (DC)
3. Perfect Dark (N64)





ScreenFun ¡Sorteo!

¿Tu juego favorito no sale en la lista? ¿Está muy abajo en la clasificación? ¡Ayúdalo! Mándanos una postal votando a 5 juegos. ¡Sorteamos 5 juegos entre los participantes! Asegúrate de decirnos cuál quieres si te toca. SCREENFUN, ref.: Éxitos 12, apdo 14.116, 28080 Madrid.

Así puntuamos en SCREENFUN

Para que no te líes, aquí tienes un desglose de los contenidos de nuestras fichas de puntuación.

En SCREENFUN sometemos a todos los juegos nuevos a un profundo y exhaustivo chequeo, para que encuentres lo que más se ajuste a tus preferencias. Es importante tener en cuenta que cada plataforma tiene su propio criterio: un juego en Game Boy puede tener unos gráficos de diez, pero esos mismos gráficos en una Nintendo 64 apenas merecerían uno. Todos los juegos analizados en el *Banco de pruebas* están ya a la venta, o está previsto que salgan al mercado en el mismo mes que la revista.

El Sistema

Dentro del rectángulo rojo indicamos las plataformas en las que analizamos el juego.:

PC:	MS-DOS y Windows	GBC:	Game Boy Color
PS:	Playstation	GB:	Game Boy
DC:	Dreamcast	N64:	Nintendo 64

El rectángulo verde indica que el juego ya ha sido revisado por SCREENFUN.

El rectángulo naranja indica si está prevista o existe otra edición del juego en esta plataforma.

¿Español o inglés?

E significa que existe una versión con los textos en pantalla en español. La I significa que están en inglés.

Tipos de jugador

Principiante: prefieren las cosas sencillas. No les gusta pasar mucho tiempo aprendiendo a jugar.
Avanzado: el jugador medio.
Experto: les gusta la complejidad. Tienden a especializarse en uno o dos géneros de juego concretos.

El precio

El precio de venta al público (P.V.P.) recomendado por el fabricante, aunque a veces se pueden conseguir más baratos.

El fabricante

Una casa desarrolladora de prestigio puede dar ciertas garantías.

Multijugador

¿Cuántas personas pueden jugar a la vez?

Requisitos especiales

En el caso de PC, '*Mín.*' indica el equipamiento mínimo necesario, y '*Rec.*' se remite a las características recomendadas. Si tu ordenador no cumple con estos requisitos, la diversión está en peligro. En el caso de PC, se indican los periféricos compatibles.

PC | PS* | N64 | DC | E/I

SCREENFUN
Aventura gráfica para todos.

6.470 pts. | Screen-Soft | 1-16 Jug.

Mín.: Pentium 90, 16 MB RAM, Joystick, Windows 95. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Joystick, Windows 95.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 10

Gráficos excelentes en 3D, manejo sencillo, original modo para 2 jugadores.

¡Qué lástima! Sólo funciona en un PC con una potente tarjeta 3D.

Acción de alta calidad con un diseño gráfico de auténtico lujo. Un hueso duro para la competencia. 10

Gráficos

¿Son bonitos o realistas? ¿Tienen un diseño original o divertido? ¿Cómo combinan los colores? ¿Hay errores de clipping o de redibujado? El apartado visual se juzga aquí.

Sonido

Puntuamos tanto la cantidad como la calidad de los temas musicales y los efectos sonoros, así como su uso inteligente. Si uno de estos elementos falla, la nota se resiente.

Jugabilidad

Este apartado juzga, sobre todo, la mecánica de juego, pero incluye también la facilidad de control, si la dificultad está bien ajustada, los extras y modos de juego… ¡Un montón de cosas!

SCREENFUN CINE

Cuando puntuamos una película, en vez de gráficos, sonido, y jugabilidad, hablamos de:
Espectáculo: ¿tiene muchas escenas de acción?, ¿cientos de extras?, ¿vestuario de época?, ¿fenomenales efectos especiales? Normalmente, cuanto más dinero hayan gastado en la producción, mejor.
Emoción: ¿da miedo, hace reír o llorar? ¿Crea suspense? Si consigue provocar intensas emociones e implicar al espectador en lo que está viendo, obtendrá buena nota en este apartado.
Desarrollo: aquí juzgamos si la película mantiene un buen ritmo y cuenta la historia con maestría. ¡Para cinéfilos!

Lo que nos gustó

Éstas son las características más atractivas y destacables del juego.



Lo que no nos gustó

Aquí comentamos los reproches más significativos que se le pueden hacer al juego, desde errores graves a pequeñas carencias.

El resumen

Breve y conciso: la impresión general que nos hemos llevado y lo que puedes esperar, sin entrar en detalles.

La nota final de SCREENFUN

Aunque la jugabilidad suele suele ser determinante para el juicio final, en algunos juegos hay otros aspectos a tener en cuenta que modifican la nota, que mencionamos en el resumen o en el texto principal.



Las notas de ScreenFun

10 **Alucinante** ¡Un rey de reyes! Un juego para llevar a los altares. ¡Píllalo!



Sobresaliente ¡Nos ha entusiasmado! De éstos no hay muchos cada mes.



Notable ¡Un gran juego! No te arrepentirás, esto es calidad de la buena.



Muy bien No está nada mal, pero podría haber sido mejor.



Bien Está bien, pero no nos ha impresionado. Normalito.

5 **Aprobado** Tiene serios defectos, sólo aprueba por los pelos.



Insuficiente ¡Ugh! No se te ocurra ni alquilarlo, no vale ni para una tarde.



Mal ¿Es broma o qué? ¿Jugar a esto es un auténtico castigo!



Muy mal Es increíble que haya llegado a las tiendas. ¡Sinvergüenzas!



Basura Nota reservada a juegos ofensivos, insultantes o de mal gusto.

Los géneros

A veces, mirar el género del juego te puede dar una idea rápida de en qué consiste. Aquí tienes la nomenclatura:

Aventura

Pueden ser gráficas, como las típicas de pinchar con el ratón (El día del tentáculo, Monkey Island) *o de acción* (Tomb Raider, Metal Gear Solid). *Las del estilo* Resident Evil *son aventuras de horror.*

3D-shooter

En primera (Doom, Turok) *o tercera persona* (Duke Nukem Zero Hour, MDK, Messiah). *A los clásicos juegos matamarcianos los llamamos shoot'em up, y pueden ser en 2D* (Space Invaders) *o 3D* (Starfox).

Lucha

En 3D (Tekken, Virtua Fighter) *o 2D* (Street Fighter, King of Fighters). *Incluye los beat'em up, donde peleas con muchos enemigos a la vez avanzando pantallas* (Final Fight)

Deporte

Simuladores de fútbol (los FIFA), *Golf* (Mario Golf), *Baloncesto* (la serie NBA) *¡o incluso caza* (Deer Hunter) *o pesca* (Reel Fishing)!

Vuelo

Así llamamos tanto a los simuladores de vuelo de todo tipo: civil (Flight Simulator), *combate* (Ace Combat), *naves* (X-Wing) *o acrobáticos* (Pilotwings).

Velocidad

Los juegos de conducción o carreras. Pueden ser simuladores (Gran Turismo, World Driver Championship) *o tipo arcade* (Mario Kart 64, Crazy Taxi).

Rol

Clásico (Final Fantasy, Baldur's Gate) *o de acción* (Zelda, Diablo). *Aquí llevas a uno o más personajes que dialogan, pelean y a veces van ganando nuevas habilidades.*

Jump & Run

En 2D (Manic Miner, Super Mario World) *y 3D* (Donkey Kong 64, Sonic Adventure). *Aquí necesitas buena coordinación, reflejos e inteligencia para resolver algunos puzzles.*

Estrategia

En tiempo real (Command & Conquer, Warcraft) *y por turnos* (Civilization, Heroes of Might & Magic). *También está la estrategia de construcción* (SimCity, Dungeon Keeper).

Misceláneo y puzzles

Misceláneos son juegos que no sabemos clasificar de forma exacta (Mario Party, Bomberman). *Los puzzles son todos los juegos estilo* Tetris *o* Puzzle Bobble.


By I-MAN
The psX files
Memory card
40M
NEW!!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
La verdad
esta aqui dentro
I-MAN BARCELONA 93 426 10 80
Parlamento, 13
I-MAN ALICANTE 96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA 971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
I-MAN BADALONA 93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
I-MAN MATARO 93 758 68 28
Francesc Macia, 9
I-MAN SABADELL 93 726 65 09
Convent, 59
I-MAN GERONA 972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
TRAX TORE BARCELONA 93 453 83 48
Sepulveda, 155



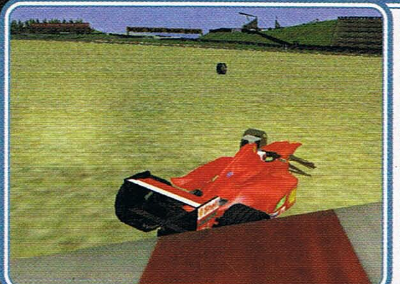
EA Sports se ha colocado en primera línea de la parrilla de salida, y en SCREENFUN damos el banderazo de salida a este 'F1 2000'. ¡Tiembla, Schumacher!



El nuevo Jaguar en todo su esplendor: tras muchos años de ausencia, vuelve por sus fueros a la más alta competición. ¿Te gustaría ayudarles?



¡Semáforo verde! Uno de los momentos más emocionantes de una carrera de F1 es la salida. (PC)



Esto es lo que pasará si conduces demasiado rápido en las curvas. ¡110 millones de pesetas a la basura! (PC).



Todo el equipo Arrows está preparado para el cambio de neumáticos (PC).



Repetición: vigila los errores cometidos para mejorar en la próxima (PS).



En la cámara de vista trasera podrás ver quién te persigue (PS).



En una de las más de 10 vistas de que disponemos, vemos, no sin inquietud, cómo Mika Hakkinen intenta un interior. (PC)



¿Quién no sabe a estas alturas lo peligrosa que es la primera curva del circuito de Mónaco? Pues aquí tenéis una muestra (PC).



Tanto el aspecto que ofrecen los coches como el trazado del circuito son realmente excelentes (PC).

INFO

Fórmula 1 en Internet




A lo largo y ancho del planeta hay millones de fans de la Fórmula 1, e Internet es un reflejo de ello. Si eres uno de ellos, no dudes en echar un vistazo a estas webs:

- **www.formula1.com**
  No es oficial, pero tiene un montón de información interesante, links, fotos... Y una sección de juegos y diversión muy entretenida. ¡Échate una partida!
- **www.ferrari.it**
  Web oficial del Cavallino Rampante. ¡Forza Ferrari!
- **www.maclaren.co.uk**
  Web oficial del equipo inglés. ¡Veremos si le planta cara a Ferrari esta temporada!
- **www.minardi.it**
  Web del equipo italiano, que cuenta en sus filas con el español Jordi Gené. ¡Ánimo Jordi!
- **www.arrowsfi.com**
  Web oficial del equipo en el que milita otro español: Pedro de la Rosa.
- **www.pedrodelarosa.com**
  Web personal de nuestro mejor piloto. ¡Cara a cara con Pedro!
- **www.schumacherfanclub.com**
  Web oficial del piloto alemán de la escudería Ferrari.



Tras acabar la carrera en primera posición, disfrutamos de un merecidamente conseguido primer puesto a mandos de nuestro Ferrari. Seguro que Jean Todt, manager de Ferrari, estará muy contento con el resultado (PC).

Imagínate estar sentado en un monoplaza de Fórmula 1, en la última carrera de la temporada esperando a que se ponga el semáforo verde de salida para alcanzar la gloria. Sentado a escasos centímetros del suelo y rodeado de un calor agobiante, tu jefe te habla por la radio y te dice que quedan cinco segundos para que empiece la carrera. Se te acelera el pulso y notas cómo el sudor empapa tu cara. Hasta que llega la luz verde...

Pisas el acelerador a fondo liberando toda la adrenalina y los más de 800 caballos de tu motor y sientes una fuerza descomunal que te aplasta contra el asiento. Sabiendo que ya vas a más de 200 kilómetros por hora, te dispones a negociar la primera curva...

¡No hay nadie que le pueda hacer sombre al 'Cavallino Rampante'! (PS)

Algo parecido a esto se siente al pilotar un Fórmula 1, y algo parecido se siente también al jugar al *Fórmula 1 2000*. Bueno, no tanto, pero el juego se acerca a lo que podría ser pilotar un bólido de verdad.

Porque hasta el día de hoy, y aunque ya tiene serios competidores, este juegazo de EA Sports es el que roza la más perfecta simulación de un monoplaza de los de verdad. **Uno de los puntos más interesantes para los fans de la F1 es que el juego tiene la licencia oficial de la FIA, y está actualizado a la temporada 2000/01 del campeonato mundial,** con lo cual te aseguras la presencia tanto de los nuevos circuitos y los nuevos coches, así como la de los pilotos recién llegados.

Un juego que aspira a lo más alto del podium no podía dejar de lado los circuitos, parte esencial de un juego de estas características. Con un total de 17 (incluyendo Malasia e Indianápolis), cada circuito está representado al milímetro, con todos sus edificios, gradas y sponsors, haciendo que dejes de preocuparte de la carrera para ver el paisaje... ¡Ten cuidado cuando vayas a 250 km/h al final de la recta!

Carrera rápida, Gran Premio y *Campeonato* son los típicos (e inevitables) modos de juego en los que podrás competir, y si tienes acceso a una red local podrás medirte con más pilotos humanos. ***F1 2000* cuenta con infinitos reglajes y posibilidades:** si lo que te gusta es el tipo de juego más arcade, puedes activar las asistencias de frenado, dirección, bloqueo de ruedas, invulnerabilidad... Pero si por el contrario quieres acción realista, desactiva todas las asistencias y sentirás la dificultad de conducir un bólido de estas características en tus propias manos. Y si todavía te parece poco, métete en el taller con tus mecánicos y pon a tu gusto todos los reglajes: alerones, relación de marchas, distribución del peso... Además, estarás conectado a tu box constantemente para ver la estrategia de la carrera, paradas en boxes y situación de tus contrincantes. A esto se accede a través de unos bonitos menús, desde los que puedes llegar a todas las opciones de una manera clara y sencilla.

En resumen, *F1 2000* de EA Sports es un juego que hará las delicias de los fanáticos de la Fórmula 1. ¡Y mucho nos tememos que no se dejará adelantar fácilmente!



PC | PS | N64 | DC | E

F1 2000

Simulador deportivo de Fórmula 1 para todos.

7.990 pts. | EA Sports | 1 jugador

Mín: Pentium 233MHz, 64 MB RAM, 150 MB HD, aceleradora 4 MB. *Rec:* Pentium II 450MHz, 128 MB RAM, 500 MB HD, aceleradora 8 MB.

Gráficos 10 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

Excelente simulación de un monoplaza. Traslada todo un F1 a tu ordenador.

Se necesita de un ordenador potente para que el juego vaya bien.

¡Que tiemble Schumacher! Con el realismo del *F1 2000* podrías ganar a cualquier piloto. 9

Gráficos 9 **Sonido** 8 **Jugabilidad** 9

Vibración y tarjeta de memória.

PS: El juego es prácticamente igual que el de PC salvo, claro está, por los gráficos. 9

Texto: Daniel Palomares

FERRARI

McLAREN



JORDAN



WILLIAMS



ARROWS



MINARDI



JAGUAR



PROST



B.A.R.



BENNETON



SAUBER

MESSIAH



Al rociar a un personaje con el lanzallamas, el espectáculo es dantesco. Ten cuidado de no tocar a tus víctimas mientras están ardiendo o te quemarás tú también.

Si Bob pilla una corriente de aire, puede flotar en las alturas.

Basta con saltar sobre la chepa de un personaje y Bob se mete dentro.

Ha llegado con retraso, pero por fin está con nosotros 'Messiah', el juego más ambicioso de Shiny. Tal y como prometían, ¡el resultado es increíble!

El fin del mundo puede estar más cerca de lo que a todos nos gustaría si al tramposo Satán le salen bien las cosas: ha mandado a sus demoniacos agentes a la Tierra para desencadenar el Apocalipsis. Afortunadamente para nosotros, los espías del Cielo han descubierto el pastel y van a intervenir para evitar la catástrofe. ¿Mandarán a una legión de ángeles para que detengan a las fuerzas del Mal? Pues... no. Por lo visto, andan un poco cortos de personal ahí arriba, así que enviarán solamente a un campeón. ¿Será San Gabriel, San Miguel o tal vez otro arcángel de áureos cabellos, llameante espada y alas relucientes? Tampoco van por ahí los tiros. Lo creas o no, **el elegido para salvar al mundo es Bob, un querubín de los que tocan el arpa en el coro celestial.** ¡Lo de la espada llameante habrá que dejarlo para otra ocasión! Pero no te confundas: aunque Bob sea pequeño, tierno y frágil, Dios le ha concedido una habilidad que lo convierte en un adversario temible. Puede poseer a los mortales y valerse de sus cuerpos como si fueran marionetas. ¡Y además tiene muy mala uva!

Dependiendo de a quién haya poseído Bob, ganas unas u otras habilidades. Si ocupas el cuerpo de un científico, podrás operar computadoras. Si el elegido es un trabajador radiactivo, su traje aislante te protegerá de las zonas irradiadas. Ciertas puertas sólo son accesibles si el que intenta abrirlas es un oficial. Las estrategias de combate también dan un nuevo giro, y bastante macabro: entre tus opciones se cuenta la de poseer a alguien para luego arrojarlo por un precipicio y así librarte de él. ¡Pocos juegos contemplan el suicidio como una solución! Cuando alguien te mata, sales del cuerpo que ocupabas para a continuación intentar meterte dentro de tu asesino, que no tardará en ser acribillado en el próximo tiroteo. ¡Si esto es lo que hace un ángel, no nos gustaría encontrarnos con los demonios!

Y hay más: **los gráficos son tan realistas que casi parece que los que mueren son personas de verdad, y tienen algunos detalles que pueden herir ciertas sensibilidades.** Por ejemplo, cuando Bob muere, los enemigos patean su cadáver de bebé con saña. ¡Y

PERSONAJES

BOB *Éste eres tú, el ángel enviado por Dios para acabar con los pecadores agentes de Satán. Entre los sicarios del infierno también hay demonios (versiones malignas de Bob que tienen sus mismos poderes).*

MÉDICO *Médicos, científicos, obreros especiaLizados... Para resolver los puzzles tendrás que poseer a uno de ellos y valerte de sus habilidades especiales. Pero vamos, pueden recoger un arma del suelo y liarse a tiros igual.*

CYBORG *Humanoides gigantescos, con implantes cibernéticos que potencian su capacidad de combate. Estas máquinas de matar pueden triturar a un oponente incluso con las manos desnudas.*

POLICÍA *Los policías de Messiah son brutales, corruptos, están armados y son peligrosos. Disparan a Bob nada más verlo, y les complace patear a sus víctimas en el suelo.*



Mientras buscas a alguien en quien meterte eres extremadamente vulnerable, ¡procura que no te vean acercarte a ellos!



Una manera de liquidar a un enemigo es poseerlo y luego arrojarlo contra una barrera de energía.

Aunque los tiroteos son difíciles, siempre puedes hacerte con nuevos cuerpos.



Cámara: aunque puedes hacer un zoom a primera persona, lo normal es disparar en tercera. Un círculo rojo señala el punto al que estás apuntando.

Bob no se parece en nada a los típicos héroes de shooter, ¿verdad?

qué decir de las victimas del lanzallamas, que corretean envueltas en llamas lanzando gritos desgarradores! Por si todo esto fuera poco, **las expresiones malsonantes están a la orden del día... ¡Está claro que *Messiah* es un juego para adultos!**

Poniendo a un lado estas consideraciones en torno a la dudosa moralidad del juego, lo que queda es un divertido shooter con gráficos asombrosos, espléndida música y una jugabilidad que combina fórmulas clásicas con ideas novedosas. El resultado: ¡sobresaliente inapelable!



PC | PS | N64 | DC | E

Messiah

3D-shooter en 1ª persona para avanzados y expertos.

7.990 pts. | Shiny Entertainment | 1 jugador

Mín.: Pentium II 233, 64 MB RAM, 600 MB HD, Tarjeta Aceleradora 3D.
Rec.: Pentium II 300.

Gráficos 10 | Sonido 10 | Jugabilidad 9

Gráficos revolucionarios. El concepto de posesión y su aplicación al juego.

Temática adulta y violencia muy bestia: sólo para mayores de 18 años.

La espera ha sido larga, pero ha valido la pena: ¡es un shooter de los que hacen historia! **10**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



No sólo las figuras humanas, sino también los efectos especiales son estupendos.



Hay 40 modelos de personaje jugables bajo posesión, y diez armas distintas.



Messiah tiene lugar en una especie de ciudad futurista y tecno-industrial, llena de estructuras metálicas. La recreación de los escenarios es digna de un arquitecto.



INFO

Tecnología del futuro

Aunque los gráficos son excelentes en todos los apartados, la auténtica estrella visual de *Messiah* son los modelos de los personajes. Constan de un *esqueleto*, que está recubierto de *piel*. Según las articulaciones asignadas a cada modelo, la *piel* se deforma y estira acorde con los movimientos del *esqueleto*. Los cuerpos están divididos en partes individuales que tienen asignadas resoluciones independientes, de manera que el programa puede asignar dinámicamente un mayor número de polígonos a las zonas que estime más importantes para cada ocasión (por ejemplo, la cara en detrimento de las piernas o los brazos). Típicamente, un personaje de *Messiah* puede tener entre 30 y 8.000 polígonos. El motor gráfico calcula la distancia de la cámara, el número de figuras en movimiento y la potencia de tu ordenador para determinar la cantidad exacta que utilizará para cada modelo, de manera que no se produzcan ralentizaciones.

PROSTITUTA

Las prostitutas proliferan de manera alarmante en Messiah. Si te metes en una, podrás contagiar a Bob a otra victima mediante un apasionado beso. ¡Es una táctica de aproximación sigilosa muy original!

CHOT

Marginados de la sociedad, los chots son casi una raza aparte. Tienen costumbres repulsivas y son muy violentos. Habitan en las alcantarillas, y están en guerra continua con las fuerzas del orden.

DANCER

Los locales de marcha se han convertido en centros neurálgicos de la vida en la ciudad. De la nutrida fauna que puedes encontrar hemos destacado a esta bailarina porque... eh... los porteros y barmans son muy feos.

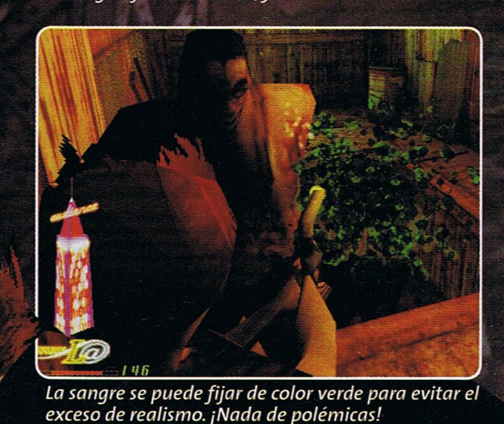
PEATÓN

Gente corriente que pasea por la calle. Poseer a un ciudadano es una buena forma de pasar desapercibido entre la muchedumbre. Ojo, si tus enemigos te ven metiéndote en uno, no dudarán en sacarte a tiros.

THE DEVIL INSIDE

El caserón tiene un convincente aspecto de casa antigua y abandonada, y está lleno de secretos.

Descubre el futuro de los reality shows: explorar casas encantadas en directo y mostrar al espectador el exorcismo de las fuerzas infernales... ¡a tiros!



La sangre se puede fijar de color verde para evitar el exceso de realismo. ¡Nada de polémicas!

Según la encuesta de una popular revista británica, la mayoría de jugadores coincide en que lo mejor de las aventuras de horror es reventar las cabezas de los zombis. En *The Devil Inside* han pensado que, si quieres arroz, ¡toma dos tazas! Cada uno de los monstruos de este juego ha sido cuidadosamente modelado para mostrar los efectos de las armas en su cuerpo: agujeros en el pecho, piernas y brazos destruidos, disparos a la cabeza... ¡En fin, que si te gustan este tipo de asquerosidades, te lo vas a pasar como nunca!

Todo el juego transcurre en una mansión maldita y sus alrededores. Aunque esto en principio limita bastante la variedad de los escenarios, desde otro punto de vista es una medida inteligente: te metes más dentro del juego, gana en atmósfera, credibilidad y estilo. Y si hay algo de lo que *The Devil Inside* puede presumir ante los demás títulos de su género, es de tener estilo y personalidad a manta.

Puedes jugar, según tus preferencias personales, con el veterano ex policía Dave o con su álter ego demoniaco, Deva. ¡El público los adora por igual! Ahora bien, necesitarás el poder de vuelo de la diablesa Deva para explorar ciertas zonas inaccesibles.

Dave encuentra sus armas de la manera usual (una escopeta en un arma-

El cámara es un profesional como la copa de un pino. Le rodean los zombis, ¡y ni se inmuta!

Héroe hermafrodita: como Dave liquidas a los zombis, y como Deva se los devuelves a Satán. ¡Muy fuerte!

INFO

Anécdotas

- *La película* The Matrix *fue una de las fuentes de inspiración para Hubert Chardot, creador de* Devil Inside. *El famoso efecto especial de la cámara lenta y rotatoria de dicha película puede verse en el juego.*
- *En la casa hay un retrato de H.P. Lovecraft, cuyos relatos inspiraron a Hubert Chardot para crear su* Alone in the Dark. *¡Todo un homenaje!*
- *En el* libro del futuro *se describen las visiones de un loco que profetiza los acontecimientos que suceden en la casa. Su nombre: ¡Hubertus el Calvo!*



ZOMBIS DEL INFIERNO

El zombi básico tiene muchas variantes, e incluye hombres obesos y ancianitas. Se caen a pedazos que da gusto.

Los criminales ajusticiados en la horca son ahora zombis sin sentido del equilibrio. Se arrastran como arañas.

Los criminales ajusticiados en la silla eléctrica están cargados de energía, y suelen reunirse en grupos armados.

Los criminales desollados se llevan a muerte con los electrocutados. ¡El ático es como un campo de batalla!

Otra variante de los electrocutados vuela en la silla que le ejecutó. ¡Pero ahora está equipada con ametralladoras!

El verdugo es uno de los jefazos que más problemas te dará. La confrontación con él tiene lugar en el gimnasio.

¡Atención al detalle! Los criminales que murieron en la silla eléctrica...

... sueltan un chisporroteo eléctrico al ser disparados. ¡A la audiencia le encanta!

SCREENFUN ¡SORTEO!

Para celebrar lo chulo que es *The Devil Inside*, sorteamos tres joysticks, cinco camisetas y diez juegos! ¡La casa por la ventana! Escribe en el sobre la referencia del sorteo en el que vas participar (Devil Inside: joystick, camiseta o juego) a SCREENFUN, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid

La momia Yopeti tiene la cabeza unida al cuerpo por una cadena. ¡Y es casi indestructible!

Deva usa poderes diabólicos para liquidar a los enemigos, como el mortífero proyectil soulburner.

"¡Acabas de perder peso, colega!". El efecto de las armas en los zombis es espectacularmente exagerado.

Un enemigo ardiendo es muy peligroso para Dave. En cambio, la demoniaca Deva se cura al tocar las llamas.

¡Abre bien la bocota! Este zombi pide a gritos mascar tus perdigones.

rio y tal), mientras que Deva gana nuevas habilidades recogiendo las almas de los enemigos caídos (una especie de bolitas de luz) y devolviéndolas al Infierno. ¡Los diálogos que se marca con Lucifer al entregar las almas son escalofriantes! **Entre los litros de sangre y el tema satánico, este juego podría batir récords de polémica.** Afortunadamente, hay una opción de contraseña que permite poner la sangre verde, así que no debería haber problemas.

Aunque se supone que la temática es de horror, la presencia de las cámaras, los aplausos del público y los mordaces comentarios del presentador del show le dan un tono muy diferente al acostumbrado. No estamos muy seguros de cómo definirlo, ¡pero sí de que mola un montón!

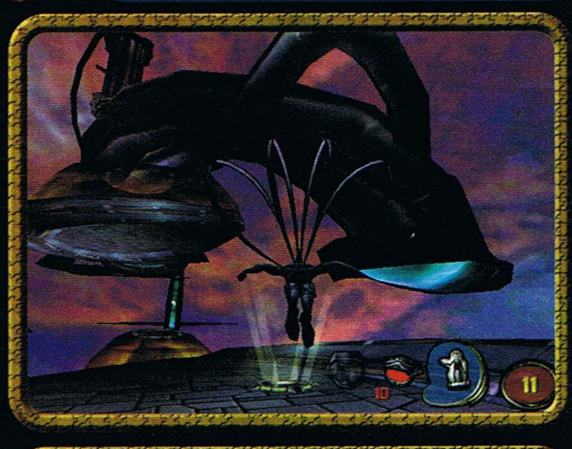
Pero aquí llega el punto negro, que priva a este título del diez que pide a gritos: los puzzles entorpecen en exceso el ritmo de juego. **Demasiado a menudo te encuentras perdido sin saber qué hacer, toqueteándolo todo con la esperanza de hallar una puerta secreta o activar algún mecanismo.** Eso sí, cuando por fin encuentras algo y el público te vitorea entusiasmado, toda la frustración se transforma en orgullo y satisfacción. ¡Aunque a veces no entiendes qué ha pasado exactamente! El problema es que, cuando ves un elemento decorativo inusual, no tienes manera de saber si forma parte de un puzzle o si sólo es un alarde gráfico. Da la impresión de que se han sacrificado las ayudas al jugador en favor de un mayor realismo e inmersión en la trama, ¿no habría sido más adecuado buscar una solución intermedia?

Hay otros defectillos menores, como que los ítems son difíciles de ver, o que no se explica bien por qué Dave se puede transformar en Deva. Aun así, y haciendo un balance general, lo positivo del juego supera ampliamente a lo negativo, ¡pero le ha faltado la guinda para ser perfecto!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

MDK2



El paracaídas de lazos permite planear a Kurt, y si pillas una corriente de aire, incluso volar (PC).



Se acabó el inventar, ¡es la hora de las tortas! El Dr. Kurt nunca deja de sorprenderte con sus recursos (DC).

Hay un jefe al final en cada fase, y necesitarás luchar con estrategia. Mira en la página siguiente la caja El primer jefazo.

Alimenta a esta planta con aliens y conseguirás la tostadora atómica, tu principal medio de defensa.

La segunda parte del aclamado shooter 'MDK' llega a PC y Dreamcast rebosando humor, ingenio, ¡y mucha acción!

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Tienes Dreamcast? ¿Quieres comprobar de primera mano lo bueno que es *MDK 2*? ¡Pues tenemos 5 juegos para sortear! Escríbenos una postal o carta a SCREENFUN, ref.: MDK 2, apdo. de Correos 14.151, Madrid 28080. ¡Mucha suerte!

Si has jugado al primer *MDK*, ya sabes más o menos qué esperar de Kurt Hectic: ametrallamientos, granadas, saltos y planeos de vértigo entre plataformas, algún que otro puzzle y un casco francotirador de lo más chulo, con un zoom de cien aumentos. La novedad: **¡en *MDK2* hay dos personajes nuevos, y cada uno tiene su propio estilo de juego!**

Kurt se mantiene fiel a sus principios e incorpora algunas armas nuevas, como granadas generadoras de agujeros negros y balas-rebote. Se pasa la mayor parte del tiempo planeando entre plataformas con su paracaídas y haciendo disparos de precisión, que son más difíciles con el stick analógico de la Dreamcast que con el ratón del PC.

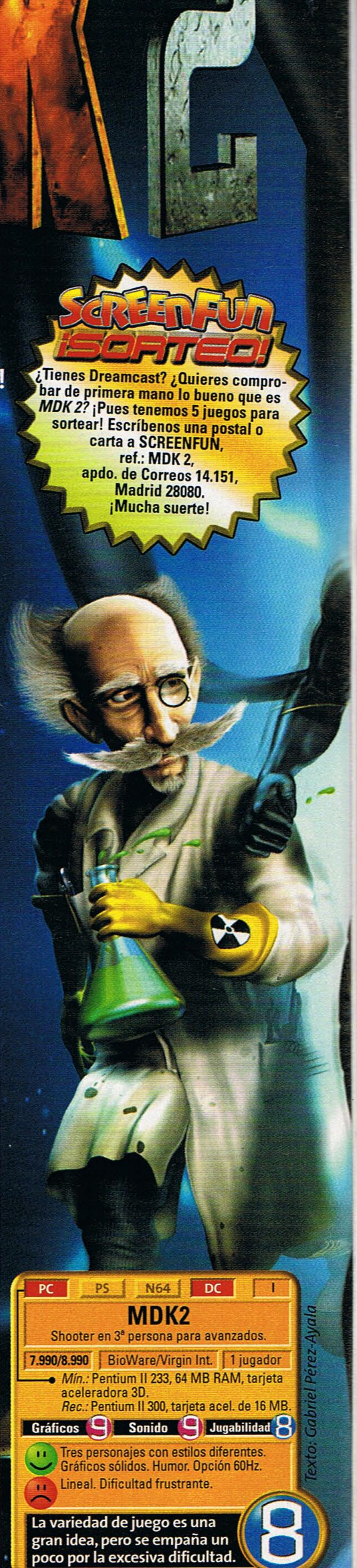
Max, el perro, aniquila cantidades ingentes de aliens, que caen como moscas ante su potencia de fuego y esparcen sangre verde por todas partes. ¡Es muy divertido! El mayor problema de sus niveles viene dado por la autonomía limitada de su Jet Pack. Tienes que racionar bien el combustible, porque una caída desde lo alto puede ser muy dolorosa.

El Dr. Fluke se dedica a combinar objetos para fabricar inventos, con los que resuelve puzzles y se enfrenta a los aliens. Lo más problemático de sus niveles son los pasajes de salto, que resultan muy frustrantes. ¡Te caes con una facilidad indignante!

Cada personaje debe superar tres niveles (en total son nueve), más un décimo nivel final que puedes jugar con quien te apetezca. El juego no es largo, pero la dificultad es tan elevada que te parece una eternidad hasta que llegues al final. Los checkpoints facilitan la tarea, y se agradece que la partida se salve en cada uno de ellos. ¡Algunos niveles son tan duros que necesitarás varias horas para pasarlos!

Gráficamente, *MDK2* es bueno. **Los efectos de luces y sombras son magníficos, y la bizarra e inquietante arquitectura de los escenarios contribuye a crear una atmósfera oscura y futurista.**

¡Si eres un virtuoso del pad, *MDK2* es el desafío que andabas buscando!



PC	PS	N64	DC	I

MDK2

Shooter en 3ª persona para avanzados.

7.990/8.990	BioWare/Virgin Int.	1 jugador

Mín.: Pentium II 233, 64 MB RAM, tarjeta aceleradora 3D.
Rec.: Pentium II 300, tarjeta acel. de 16 MB.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	9	8

☺ Tres personajes con estilos diferentes. Gráficos sólidos. Humor. Opción 60Hz.

☹ Lineal. Dificultad frustrante.

La variedad de juego es una gran idea, pero se empaña un poco por la excesiva dificultad. **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala



Max recoge muchas armas, pero sólo utiliza cuatro a la vez. Cuando agota una, la tira automáticamente (PC).



Con 200 puntos de vida iniciales, Max aguanta el doble de daños que Kurt. ¡Es un perro duro! (DC).



Kurt usa gadgets de alta tecnología, como el globo-señuelo o este campo de invisibilidad limitada (DC).

KURT: MODO FRANCOTIRADOR

TIPO DE MUNICIÓN: con la pulsación de un botón puedes seleccionar las diferentes balas que hayas ido recogiendo. Aquí están seleccionadas las balas mortero, pero también las hay buscadoras, explosivas...

MUNICIÓN: aunque las balas estándar son infinitas, los otros tipos de balas tienen munición limitada. Este número representa cuántas quedan.



MINICÁMARA: esta cámara sigue el vuelo de cada bala hasta su destino. Si no estás disparando, te muestra a ti mismo y te permite dar cortos pasos laterales.

AUMENTOS: te indica el nivel exacto de zoom que estás aplicando a la vista de francotirador. El máximo son cien aumentos.

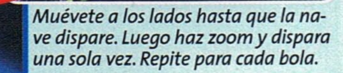
SALUD: si ves que la salud está bajando, es señal de que te están disparando. ¡Sal del modo francotirador y empieza a esquivar!

Max, el **Doctor** y **Kurt**: MDK. Tres héroes para salvar a la Tierra de la invasión extraterrestre.



Arma peligrosa: la granada de agujero negro ralentiza el paso del tiempo y lo succiona todo hacia su desintegración, ¡incluido a ti! (DC).

EL PRIMER JEFAZO



Muévete a los lados hasta que la nave dispare. Luego haz zoom y dispara una sola vez. Repite para cada bola.



Ten abierto el zoom desde antes de que aparezca esta bola. Ojo: recibirás un disparo antes de poder acertarle.



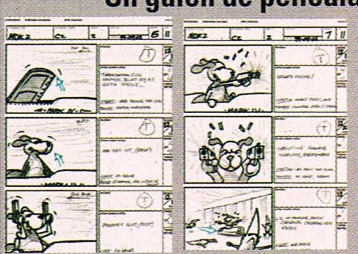
El piloto está expuesto. Haz como antes: ponte a esquivar después de cada tiro, y no te quedes a ver si le das.



El piloto sale a luchar contigo. Dale al botón de salto cada vez que lance un ataque y no tendrás problemas.

INFO

Un guión de película de acción



Cada uno de los diez niveles de *MDK2* viene precedido por una secuencia cinemática, protagonizada por el personaje que va a afrontar la misión. El diseño de estas secuencias fue planeado de forma cinematográfica, con el objetivo de crear la atmósfera adecuada al tipo de misión.

NEED FOR SPEED PORSCHE

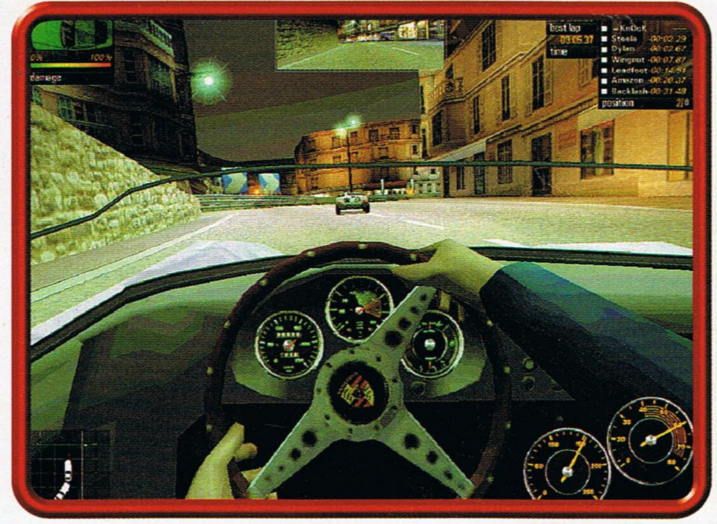
El quinto 'Need for Speed' convierte los sueños de muchos pilotos en realidad: ¡conducir un Porsche! Pero, ¿puede un juego de carreras ofrecer emoción si sólo participa una casa automovilística? ¡Por supuesto!

El Porsche 911 tiene más de treinta años tras la espalda y ahora va a protagonizar el último Need for Speed.

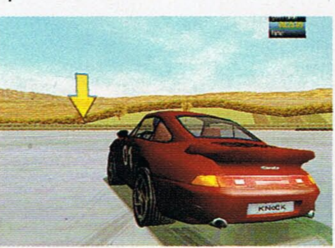
Qué mejor para un piloto con gusto que tener en posesión un bonito tigre del asfalto de Stuttgart, es decir, un Porsche? La fascinación por Porsche parece estar arrasando en EE UU y el gigante de videojuegos Electronic Arts ha decidido dedicar su quinto *Need for Speed* a esta gran marca automovilística. Prepárate, porque en *Need for Speed: Porsche* sólo harás una cosa: conducir Porsches.

Es la primera vez que un *Need for Speed* ofrece dos modos de juego, que te mantendrán motivado para rato. Además de carreras de entrenamiento y de entrenamientos contrarreloj, en *NfS: Porsche* hay un modo *Evolución* y otro de *Piloto de pruebas de Porsche*. En el modo *Evolución*, empiezas en 1950 con 10.000 puntos en el bolsillo. Con el pequeño y antiguo *356*, tendrás que ganar una carrera tras otra para conseguir premios en metálico y poder comprar así mejores elementos para la puesta a punto de tu coche, repararlo o, incluso, hacerte con otro bólido nuevo...

En este modo, se dividen 50 años de Porsche en tres épocas distintas. Y la verdad es que la diferencia entre ponerte al volante de un 356 del 57 y un 959 del 97... ¡es gigante! Cuando hayas llegado al final de una época, te espera una carrera de bonus. Si ganas la competición, el bólido será tuyo.



Quien gane la carrera de bonus al principio de la primera era de Evolución, *podrá aparcar este coche de carreras de culto en su propio garaje.*


En el circuitos de pruebas aprenderás cómo realizar correctamente un 360°.


Si corres demasiado rápido en dirección contraria, acabarás un poco perjudicado.


¡Qué bucólico! Paseando en un antiguo 356 a través de un bosque de cuento...

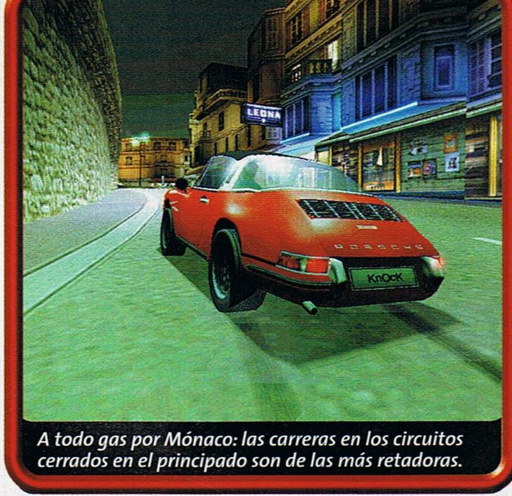
INFO
Playstation-Porsche

La variante Playstation de *Need for Speed: Porsche* no aparecerá hasta el 17 de mayo del 2000 en España. Pero para compensar, los pilotos de esta consola podrán disfrutar de dos modos más: así, al contrario de la versión de PC, vuelven a incluirse persecuciones con la policía y el modo *Capture the Flag*.



El mítico Porsche 917: ¡prepárate!

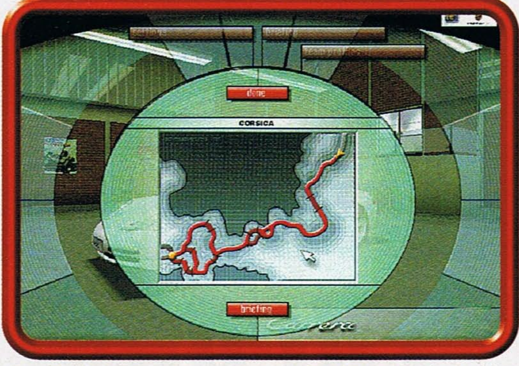
Más rápido de lo que te deja la policía: hasta los polis utilizan Porsche. Es una pena que no haya modo persecución.


A todo gas por Mónaco: las carreras en los circuitos cerrados en el principado son de las más retadoras.

¡A quien haga un rasguño al 911 Carrera deberían retirarle el carnet!


También tendrás que pasar la carrera Evolución con el lento 914.

Con el ratón te puedes meter en los cockpits en 3D de los modelos Porsche. ¡Y además les puedes poner el color que quieras!



¿Por dónde se llega a la meta? Antes de ponerte al volante del coche de pruebas aparece un plano general del circuito completo.

El segundo modo, el de *Piloto de pruebas*, no tiene tunning (puesta a punto) ni reparaciones, pero es más variado. Aquí te metes en la piel de un joven piloto de pruebas de Porsche, que lleva a cabo más de 30 misiones para conseguir las licencias.

Los encargos van desde simples carreras de slalom en un parking hasta jueguecillos de esquivar todos los conos. Después, las pruebas se hacen más difíciles: tendrás que transportar un *Boxster* en un circuito abierto con tiempo limitado. El coche no puede sufrir casi ningún daño, pero con un tráfico denso repleto de coches y trailers de gran tonelaje y mucha presencia policial (¡mucho cuidado con éstos, que se tirarán a por ti!), este cometido no es tan fácil.

Los cuatro modos de juego hacen de esta prueba de pilotaje de Porsche un juego de PC variado, aunque la parte de economía del modo *Evolución* no motive tanto como en *High Stakes* y además falte el popular modo de persecución. Los gráficos, como de costumbre, impresionan con muy buenos efectos de luz, las pistas vuelven a divertirte y la música es profesional, aunque algo extraña (¿cuándo se ha oído techno en una carrera con un Porsche *356* del 1956?).

Además, en este nuevo *Need for Speed*, el comportamiento de los vehículos ha sido mejorado. **Se podría decir casi que es real, algo novedoso en esta serie, que ya lleva mucho tiempo entre nosotros.**

Need for Speed: Porsche no es un juego perfecto, pero sí muy recomendable, ¡y no sólo para los fans de esta marca de coches!

¿Qué bólidos podrás conducir?

En el juego hay más de 80 modelos de Porsche. Aquí tienes una pequeña pero detallada selección...

Porsche 356 1300 (1956)


El primer Porsche se vendió en 1950 en Alemania. La serie *356* representó durante diez años el Porsche estándar.

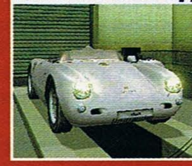
Porsche 356 Carrera 2 (1962)


Con el *Carrera 2* apareció el último Porsche *356* en 1962. Se eliminó de la fabricación en favor del *911*, que todavía sigue en la calle.

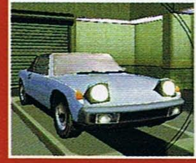
Porsche 911s (1967)


A mediados de los 60 se cerraron las bases definitivas para el éxito de Porsche: desde 1965 existe el todavía popular Porsche *911*.

Porsche 550 Spyder (1956)


El *Spyder* fue uno de los coches de carreras de Porsche. Con este bólido ganó Umberto Maglioli la Targa Florio en el año 1956.

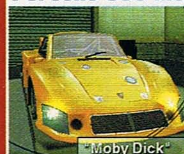
Porsche 914 1.8 (1974)


Desde 1970 existe el pequeño Porsche *914*. Lleva motores VW, y fue uno de los más vendidos a principios de los años 70.

Porsche 944 Coupé (1982)

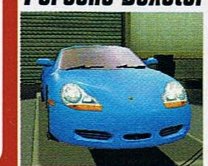

La colaboración con VW culmina con el *924*, al que le siguen inmediatamente el *944* y el *968*. El *944* vuelve a tener un motor Porsche.

Porsche 935 Moby Dick (1978)

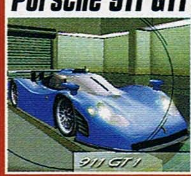


A finales de los 70 Porsche ganó, con los modelos *935* y *936*, continuas carreras de resistencia. ¡El *Moby Dick* tenía 750 caballos!

Porsche Boxster S (2000)


Desde 1996 existe el Porsche *Roadster* con nombre *Boxster*. La versión *2000 S* tiene más cilindrada y muchos más extras.

Porsche 911 GT1 (1998)



El *GT1* fue el primer coche de carreras Porsche con carrocería de fibra de carbono, y en 1998 ganó las 24 horas de Le Mans.

PC | PS | N64 | DC | E

Need for Speed: Porsche
Carreras para principiantes y expertos.

7.490 pts. | Electronic Arts | 1-8 jug.

Mín.: Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 150 MB HD, tarjeta 3D. *Rec.:* Pentium III, 64 MB RAM, Win 98, 600 MB HD, Voodoo3.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Gráficos 3D rápidos, modo *Piloto de pruebas*, muchos modelos de Porsche.

Pocos modos de juego, parte de economía poco original.

Simulador de coches deportivos con estilo y con buenos, pero escasos, modos de juego. 9

Texto: J. Orge.

Las recreativas de Beatmania están repartidas por todos lados. Practica en casa con la Playstation, ¡y después demuestra lo que sabes con tus amigos!

No tengas miedo a las novedades: DJ Konami te explica claramente lo que tienes que hacer.

beatmania European Edition

El juego de música con más éxito en Japón llega a España. ¿Quieres saber cómo convertirte en un auténtico pinchadiscos?

En el número 10 de SCREENFUN ya te lo advertimos. ¿Te pides tú controlar el equipo de música en cuanto se monta una fiesta con los colegas? ¿Tienes el ritmo en el cuerpo y sueñas con ser un disc jockey de moda que haga gritar de entusiasmo a su público y reviente los altavoces? Entonces, la suerte ha venido a llamar a tu consola: **Konami acaba de lanzar *Beatmania*, un juego que abre un nuevo género que nos atrevemos a denominar *simulación de DJ*.** *Beatmania* tuvo mucho éxito entre nuestros lectores; por eso, ahora volvemos para contarte cómo jugar con él y cómo se usa el mando que convierte a este juego en uno de los simuladores de música/ritmo más alucinantes que hemos visto.

El concepto de juego es muy sencillo: se reproduce una canción y en la pantalla van bajando unas tablas o bloques de colores. Cuando uno de estos bloques llegue abajo, tienes que pulsar la tecla correspondiente. **En ese momento, se oirá un *sample* (muestra) de sonido, que sólo se sincronizará perfectamente con la música si actúas en el momento preciso pulsando las teclas o haciendo *scratch*.**

Si pulsas un poco antes o un poco después la tecla correspondiente, la música sonará fuera de ritmo y entonces hasta tu perro dará un brinco y saldrá despavorido de la habitación pensando: "¡Éste tiene menos ritmo que La Niña de La Puebla tocando la guitarra de Jimi Hendrix!". Si por el contrario pulsas las teclas en el momento adecuado, obtendrás puntos, y tu intervención será premiada con un GREAT!, y todo tu público aplaudirá y vitoreará satisfecho.

Después de tu primer éxito llegará el siguiente tema para ir convirtiéndote en todo un maestro. O en maestros, porque en el modo de dos jugadores irás pasando los niveles mezclando temas codo con codo junto a un amigo. Se trata de juego limpio, porque sólo uno de los dos ha de conseguir los puntos suficientes para pasar al siguiente nivel.

Además, en la versión europea se ha incluido el motivador combo bonus: cuantas más notas GREAT! seguidas logres, más puntos de bonus reunirás. Los auténticos cracks lograrán pasarse, por ejemplo, con un PERFECT!, una canción de 98 samples, y entonces se valorará como un *max combo* de 98 samples.

En la mitad de la pantalla aparecen de forma continua alocadas animaciones que ambientan gráficamente la música, ¡pero será mejor que te fijes más en el sonido que en las imágenes o perderás el ritmo!

Los más de 20 temas que incluye ofrecen variedad de sobra, y podrás pasarte todo un fin de semana jugando y montándotelo de aprendiz de pinchadiscos sin aburrirte. El grado de dificultad va desde temas house para principiantes, hasta sesiones de jazz que son casi humanamente imposibles de tocar con los cinco dedos de la manos.

El CD europeo, además de contener las mejores canciones de la versión japonesa, incluye siete temas exclusivos para los fans de nuestro



Junto al modo normal de juego, también hay otros retos. En el modo HIDDEN...



...desaparecen los bloques, antes de llegar abajo. ¡Sirve para poner a prueba tu sentido del ritmo!



Así funciona



Según la canción que elijas, las masas empiezan a gritar con entusiasmo. Te preparas para tu puesta en escena mientras comienzas a llevar el ritmo con tus manos...



... y juegas como Player 1 en el lado izquierdo de la pantalla. Los jugadores más experimentados prevén la llegada del próximo bloque (círculos rojos). De esta forma son capaces de dar las notas...

... a la perfección. Si pulsas las teclas señaladas en amarillo o haces scratch sobre el disco en el momento preciso, aparecerá un GREAT! en la pantalla.



El controlador

El controlador original japonés sólo se encuentra en el mercado de importación.

No sólo el juego Beatmania fue retocado según su localización; también el hardware pasó por un lifting exhaustivo: las teclas del controlador europeo recuerdan más a un teclado normal de sintetizador, y por esta misma razón se llega mejor a él. Sin embargo, el punto de presión de las teclas es algo más blando. El disco de scratch también es más flojo, y responde más tarde a los movimientos de la mano. De todas formas, la modernización del controlador ha resultado bastante positiva en general.

Con todo detalle: se ha realizado un controlador nuevo en exclusiva para Europa.

En el modo de entrenamiento podrás practicar todas las canciones a un ritmo mucho más lento. Sólo oirás los samples y un metrónomo te dará el tiempo.

Después de cada intervención, se evalúa tu actuación. Si sobrepasas la línea roja, el público te pedirá más y podrás continuar. Si sólo logras una evaluación de GREAT!, también recibirás un bonus perfect.

continente. Entre ellos cabe destacar *Jacques Your Body* de *Les Rythmes Digitales* y *Moloko* con su *Sing It Back*, del álbum *I'm Not a Doctor*.

El teclado de este juego es un controlador especial, que está incluido en el precio (no lo puedes comprar por separado). Consta de cinco teclas normales más un plato para hacer scratches, simulando un disco de vinilo sobre un tocadiscos. En realidad también puedes jugar con un joypad normal, pero requiere tal agilidad de tus dedos, que tendrías que ser un experto guitarrista, y para eso, te montas tu propio grupo y te pones a ensayar.

Puede que salgan CDs adicionales, pero eso depende de la acogida que reciba *Beatmania* en nuestro mercado. Si el juego se vende bien a pesar de su elevado precio (unas 12.500 pts. con el controlador), puede que Konami decida lanzar extras y nuevos CDs para el controlador. Así que vete a la tienda, pruébalo (pues *Beatmania* no es el típico juego que guste a todos; eso sí: si te gusta, te entusiasmará) y, si te va la marcha, ¡lánzate a por él!

Boom en Japón

En el país de los nipones se ha vendido tan bien Beatmania que Konami ha creado una familia completa de juegos de música.

Además de Guitar Freaks para Playstation, con guitarra incluida, está Dance Dance Revolution, que es un juego de baile para Playstation y Dreamcast, en el que has de bailar al ritmo de la música sobre una alfombrilla. Lo último: Drummania, para la Playstation 2.

La guitarra de Guitar Freaks dispone de tres teclas con las funciones de los trastes. Con la pestaña del medio simula el rasgueo de las cuerdas de la guitarra.



En Drummania tocas con dedos o baquetas sobre un pad de percusión con superficies distintas. ¡Si quieres, se puede unir la guitarra de Guitar Freaks para formar un grupo completo!

consejos

Los trucos del maestro

Hideo Kojima, coproductor de *Beatmania*, te aconseja: "Escucha bien el ritmo en lugar de concentrarte en la línea roja. Fíjate en las siguientes notas y tócalas de oído. De esta forma, los GOODS! se convertirán en GREATS!".



Hideo Kojima también ha producido el bombazo Metal Gear Solid.

Texto: Elena Castellanos

Evolution



Mag y Linear son los héroes principales. Mag es un poco irresponsable, pero cuida mucho de Linear, una misteriosa chica muda.

¡Por fin un juego de rol para Dreamcast! Pero antes de descorchar el cava, te advertimos... ¡No es exactamente 'Final Fantasy'!

Evolution es un juego de rol de mecánica clásica, casi prehistórica. Tienes un grupo de tres héroes (dos fijos y un tercero de tu elección) y un puñado de calabozos (dungeons) por visitar. La mayor parte del juego te lo pasas explorando ruinas abandonadas, peleando con monstruos, recogiendo tesoros y evitando trampas. La interacción entre los personajes y el desarrollo de la historia, típicos elementos clave de los juegos de rol, tienen aquí menos protagonismo del acostumbrado.

Consecuentemente, la mejor baza de *Evolution* es su sistema de combate. No tiene nada de revolucionario, pero sí resulta entretenido. Pone mucho énfasis en los aspectos tácticos (te mueves por una cuadrícula, y puedes ver el orden en el que se realizarán los ataques), y hay una gran variedad de ataques y objetos para utilizar. Administrar con acierto los recursos disponibles es muy importante, y si te dedicas a pegarte a tontas y a locas con todo lo que te encuentras o lanzas tus mejores ataques como si no hubiera un mañana, no tardarás en verte apaleado. ¡Hay que saber usar la estrategia! Además, el juego premia al jugador cauto: los monstruos derrotados no suelen darte nada, así que **si vas buscando pelea, lo único que sacarás en claro serán unos cuantos moratones.** Es mucho más recomendable entrar en una habitación, coger el tesoro y salir pitando antes de que te vean.

¡Qué espléndido zoom! Así podrás apreciar de cerca el porrazo que Mag le va a atizar a ese ratón gigante con su cyframe.

Los textos son en inglés, aunque en este juego no son especialmente importantes.

Algunos personajes llevan un cyframe como modo de ataque. Mag utiliza una mano gigante.

Los iconos de la derecha muestran el orden en que se producirán los ataques.

El interior de las casas del pueblo es explorable, como en el Grandia de Playstation.

En las escaleras que cambian de nivel puedes salvar la partida y salir del juego. ¡Así descansas de tanto dungeon!

Lo bueno de Gre es que nunca te pide su parte del botín de las aventuras...

INFO

'Evolution 2'



La desarrolladora japonesa Sting, que en Japón ha publicado los juegos Baroque *(PS) y* Treasure Hunter G *(SúperNintendo), quiere hacer de* Evolution *una serie continuada, como la de* Final Fantasy. *El primer* Evolution *sería un aperitivo, una presentación de los personajes que luego aparecerán en* Evolution 2: a Far Off Promise, *que ya está desarrollado en un 70%. A los cinco héroes originales se añade la misteriosa Yurka. El motor gráfico y de combate será similar, pero habrá pequeñas novedades: una nueva vista de cámara desde el hombro, diálogos para las escenas intermedias. Los puzzles tendrán, según han prometido, mayor relevancia, y se diferenciarán los ciclos de día de los de noche.*



¡Sartenazo al canto! Aunque Lineal parece una chica dulce y tímida, a la hora de pelear sabe ser útil al grupo. Tiene poderes mágicos, pero no usa ningún cyframe.

Chain parece un chico, pero en realidad es una niña. Su familia y la de Mag son rivales, pero ella está secretamente enamorada de él.

Los gráficos te dan una de cal y otra de arena. Los dungeons están compuestos de segmentos prediseñados que se montan aleatoriamente al entrar en el nivel, con lo que resultan muy planos y monótonos. Está bien eso de que sean siempre distintos, pero nosotros hubiéramos preferido un diseño más personalizado, aunque eso supusiera renunciar al elemento aleatorio. Sin embargo, **el diseño de personajes es fantástico: tienen una encantadora estética anime y se les ve grandes y hermosotes.** Las batallas también están representadas con acierto. Los ataques especiales evitan caer en la tentación de innecesarias exageraciones, como explosiones que llenan toda la pantalla o aparatosas invocaciones. En su lugar, prefieren sorprender con efectos cómicos, al estilo de los dibujos animados clásicos: sartenazos, insecticidas gigantes y mazazos que clavan al enemigo en el suelo... ¡y ya verás cuando Gre duerma a los monstruos con sus soporíferos discursos!

La música es correcta. No es maravillosa, pero está usada con acierto. En contrapartida, los efectos sonoros se han quedado cortos. **Se echan en falta más voces durante las peleas, y no hay ningún diálogo hablado.** ¡El formato GD-ROM debería dar más de sí!

Total, que con *Evolution* no se vive la grandiosa aventura que cabía esperar del primer juego de rol para Dreamcast. Está muy bien y a nivel técnico resulta convincente, pero con una historia más desarrollada habría sido mejor. Como parece que va a pasar bastante tiempo antes de que aparezca otro juego de este género en DC, habrá que conformarse con lo que hay y soñar con la llegada del prometedor *Grandia 2*. ¡Si es que llega!



¡Toma insecticida! La verdad es que es una manera muy razonable de acabar con un bicho, ¡aunque no es muy habitual!



¡Mira qué maravilla poligonal! Los modelos de personajes se ven espléndidos, incluso tan cerca.



La exploración se facilita con el automapa, que va dibujando el nivel actual a medida que lo vas explorando.



Mag y su grupo usan un avión privado para viajar a las ruinas.



Cada mazmorra tiene sus propias texturas características. ¡El problema es que al cabo de unas horas te hartas de verlas!



Los escenarios exteriores son más atractivos que los monótonos calabozos.

Puedes ver a los monstruos paseándose por el escenario, y evitar así la lucha.

Pepper parece una mujer fatal, pero en realidad es una alegre aventurera.



PC | PS | N64 | DC | I

Evolution

Rol táctico y calabocista para avanzados.

8.490 pts. | Ubi Soft/Sting | 1 jugador

• VMU

Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Diseño visual de los personajes. El sistema de combate táctico.

Argumento escaso. Exceso de exploración. Dungeons feos. En inglés.

Un divertido juego de exploración y saqueo de calabozos, pero de argumento flojo. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

RED DOG

¿Te parece que los juegos de Dreamcast son facilones? Pues espera a probar este 'Red Dog': ¡necesitarás de tus mejores tretas para batirlo!

En el tercer nivel, tendrás que avanzar mientras proteges un transportador del fuego enemigo.

El Red Dog tiene un doble cañón de fuego rápido, misiles guiados y un escudo refractante de activado manual. También puede recoger un arma secundaria con munición limitada: electricidad, ametralladora, lásers buscadores... ¡Devastador!

El juego se estructura en misiones bastante largas: para cumplir cada una dispones de tres vidas, y si las pierdes todas tienes que empezar desde el principio. Lo bueno es que a fuerza de repetir vas aprendiendo formas más rápidas de avanzar, e incluso descubres rutas alternativas, con lo que a cada intento todo resulta más fácil. Una vez hayas completado una misión, tus progresos quedan registrados en la tarjeta de memoria.

Una de las mayores virtudes de *Red Dog* es su buen sistema de control. Los botones analógicos permiten diferentes niveles de aceleración, y el apuntado es preciso y eficaz. Incluso puedes jugar en primera persona: es más difícil orientarse, pero más fácil apuntar. Necesitarás ser muy hábil para sacarle todo el partido al vehículo Red Dog, pero el esfuerzo invertido en dominarlo se ve premiado con excelentes resultados de combate.

Otro añadido es un excelente duelo de cuatro jugadores simultáneos, con armas especiales para recoger y varios tipos de reglas. Entre esto, los minijuegos de desafío y los trucos de bonus, ¡la diversión está asegurada!



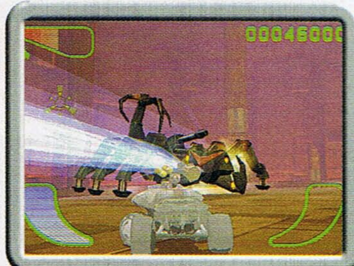
Texto: Gabriel Pérez-Ayala

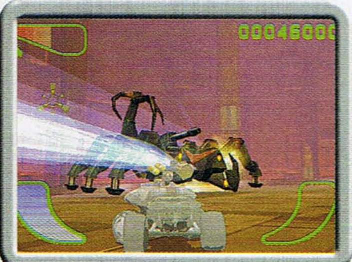


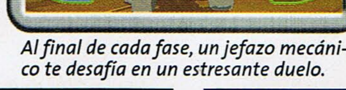
¡Ouch! ¡Te están dando! A veces la mejor alternativa es pasar de largo rápidamente.



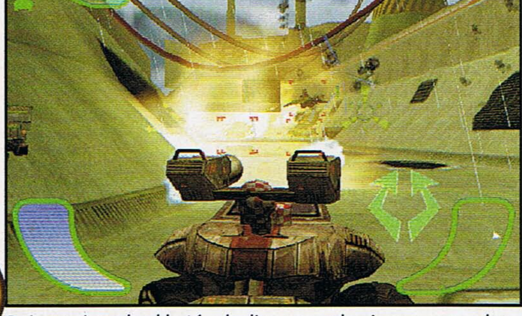
Colócate de lado (los dos gatillos a la vez) para disparar mientras esquivas.







Al final de cada fase, un jefazo mecánico te desafía en un estresante duelo.



Deja presionado el botón de disparo y selecciona a uno o dos enemigos. ¡Suéltalo y mira a tus misiles volar hasta el blanco!

Hay quince arenas para combates entre cuatro jugadores, todas de reducidas dimensiones y con varias modalidades de duelo.

INFO

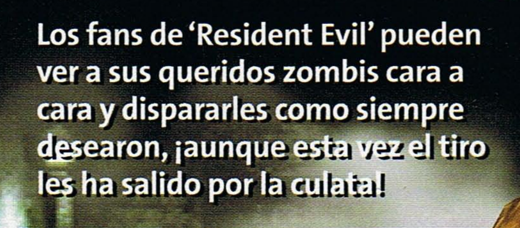
La compañía Argonaut

La compañía fundada en 1980 por Jez San sirvió para el levantamiento de la Atari ST con *Starglider.* Fue uno de los primeros juegos 3D del mundo.

En 1993, Argonaut desarrolló el Super FX Chip para Nintendo. Se trata de un acelerador de gráficos, sin el cual juegos como *StarFox* (alias *StarWing*) o *Stunt Race FX* no hubieran sido posibles en aquella consola. Del primero se vendieron más de cuatro millones, y fue creado por el padre de Mario, Shigeru Miyamoto. Los que tengan Playstation conocen Argonaut por sus dos jump&runs de *Croc,* mientras que los usuarios de la Nintendo 64 lo hacen por el shooter zumbón *Buck Bumble.* Actualmente están trabajando en la licencia cinematográfica de *Alien Resurrection* para PC y Playstation. Esperan tenerla lista en esta primavera del 2000.

Un tipo precoz: fundó Argonaut cuando era un adolescente, ¡y míralo ahora, hecho un señor!

El zombi básico es pura carne de cañón. ¡Luego vienen monstruos con más prestaciones!



Los fans de 'Resident Evil' pueden ver a sus queridos zombis cara a cara y dispararles como siempre desearon, ¡aunque esta vez el tiro les ha salido por la culata!

Los ágiles Lickers son aún más peligrosos que los Hunters.

RESIDENT EVIL SURVIVOR

Pongámonos en situación: te despiertas y no tienes ni idea de quién eres, donde estás, por qué huele tanto a humedad, y menos aún por qué esos tipos tan pálidos se acercan hacia ti arrastrando los pies y emitiendo quejidos. ¡Sí! Estás en Raccoon City, la ciudad maldita infestada de zombis.

Examinas cada rincón de la ciudad con una perspectiva en primera persona, en busca de pistas que viertan algo de luz sobre lo que te está pasando. Por el momento, una pequeña automática es tu única arma para defenderte de los zombis. En algunas habitaciones ocultas, en rincones apartados, podrás encontrar escopetas, lanzagranadas y otras armas más eficaces, pero de momento..., ¡ajo y agua!

***Resident Evil: Survivor* es el primer shooter de primera persona que se puede jugar con la Namco GunCon (ver caja de info).** Los desarrolladores estarán muy orgullosos con la novedad de su idea, pero el juego en sí no es más que una continuidad lineal de las mismas situaciones: un gemido, un sobresalto y, después de unos cuantos cartuchos vacíos, el zombi pasa a mejor vida.

Los pocos acertijos se limitan a una simple búsqueda de la llave a la puerta que tienes delante. Del brillante ambiente de terror que caracterizaba a *Resident Evil*, sólo quedan los estremecedores efectos de sonido. Aquellos fans que esperen una nueva aventura en Raccoon City se sentirán decepcionados con este aburrido *Survivor*.



Disparar a los zombis ha perdido toda su emoción. ¡Ahora es un ejercicio de puro tedio!

INFO

Namco GunCon



Esta pistola de infrarrojos apareció hace tres años para la Playstation. Su fabricante, Namco *(Tekken, Ridge Racer)*, ofreció software a juegos como *Point Blank, Point Blank 2* y *Ghoul Panic.*

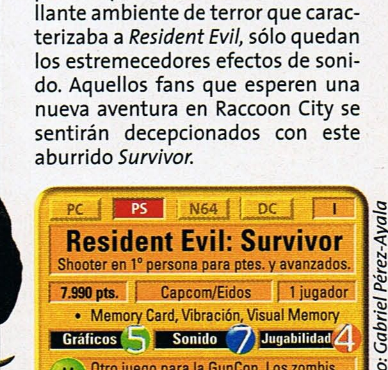
En *RE: Survivor* te desplazas utilizando esta pistola. Los botones A y B (los botones rojos del cañón) giran el campo de visión de izquierda a derecha. Si apuntas fuera de la pantalla y pulsas el gatillo, avanzas. Con una doble pulsación, retrocedes. En la práctica es mucho más efectivo jugar usando el DualShock. ¡Y atención! Algunas pistolas supuestamente compatibles con la GunCon no lo son tanto, ya que sólo tienen un botón de start en vez de dos (el A y el B). ¡Menuda faena, sólo puedes girar en una dirección!



La solución del puzzle: un zombi vencido lleva una llave consigo.



En este menú se administran las armas y las hierbas medicinales.



PC	PS	N64	DC	I

Resident Evil: Survivor
Shooter en 1° persona para ptes. y avanzados.

7.990 pts.	Capcom/Eidos	1 jugador

• Memory Card, Vibración, Visual Memory

Gráficos 5 | Sonido 7 | Jugabilidad 4

☺ Otro juego para la GunCon. Los zombis gimen bien. Enemigos familiares.

☹ Diseño de niveles. El control. Tiempos de carga innecesarios.

Los experimentos, con gaseosa: ¡este híbrido de pistola y aventura no funciona! **5**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

4 WHEEL THUNDER™


4 Wheel Thunder saldrá también para PC. ¿Se podrán superar estos gráficos en las otras consolas?

Si ya estás harto de lujosos y brillantes deportivos, de rollo y ponte a los mandos de estos 4x4: ¡muy, pero que muy cañeros!

INFO
¿Y estos créditos?



Si te pasas el juego completo y consigues abrir todos los circuitos, te espera una agradable sorpresa: una cómica minipelícula donde, uno a uno, los miembros del equipo desarrollador se van presentando en un escenario, montados en los jeeps, a ritmo de canción country y siguiendo el toque cómico del juego. ¡Te vas a reír!


La división de pantalla para el modo de dos jugadores hace que los circuitos resulten muy liosos.


El circuito indoor de Canadá tiene más curvas que Lara Croft en un póster de SCREENFUN.

¿Dónde están los demás corredores? Si te sorprendes a ti mismo pegado al asiento, mordiéndote los labios y, sin embargo, hace ya rato que perdiste a tus contrincantes, estás jugando a *4 Wheel Thunder*, un arcade de carreras de alta velocidad basado en coches todoterreno. Tienes doce pistas, aunque al principio sólo dos permanecen abiertas: abrirlas todas te llevará un buen tiempo y te resultará muy retador. Las localizaciones indoor son algo más cortas: verás a tus rivales, lo que te animará a competir con más fuerza. Sin embargo, los circuitos outdoor son muy largos, y no ver a los que van en cabeza te desanimará un montón. **El modo arcade llega a resultar algo repetitivo; es más emocionante involucrarse en la liga championship,** donde sólo podrás ir pasando a los siguientes circuitos si quedas entre los cuatro primeros de los 12 corredores que participan. También ganarás dinero para comprarte nuevos coches, además de minijuegos y premios (coches de juguete con unos pilotos muy peculiares). El modo de dos jugadores no está muy logrado: los circuitos son muy liosos y no se siente la competición.

4 Wheel Thunder logra transmitir sensación de velocidad. También los gráficos sacan jugo a la DC, aunque se echan de menos más detalles: el único extra son las necesarias botellas de nitro para ir más rápido, pero harto de recorrer los enormes circuitos, acabas deseando tener alguna posibilidad más que tu pericia en la conducción.


Algunos jeeps tienen un agarre total: se suben incluso por las paredes, pero son menos veloces.


¡Los Alpes! Los 12 circuitos reproducen seis localizaciones auténticas.


La luminosidad de los circuitos por el desierto se convierte...

... en niebla y oscuridad en los circuitos del norte, ¡qué ambientación!

PC | PS | N64 | **DC** | I

4 Wheel Thunder
Carreras vertiginosas para todos.

8.990 pts.	Kalisto/Midway	1- 2 jug.

- Compatible: control analógico.

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
9	7	7

☺ Buena sensación de velocidad, circuitos y coches muy conseguidos.

☹ Modo de dos jugadores confuso, pocos extras, algo repetitivo.

Buena sensación de velocidad, circuitos espectaculares, grandes coches pero pocos extras. **7**

Texto: Elena Castellanos

SCREENFUN TRUCOS

La única revista con todos tus trucos

¡COLECCIONABLE!

COMPROBADOS 100% COMPROBADOS

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Te revelamos los 70 secretos





Cómic: Rolf Boyke

TRUCOS POR CORREO, TELÉFONO, E-MAIL Y FAX

Si no incluimos el truco que estás buscando, no te preocupes: escribe a SCREENFUN TRUCOS POR CORREO, apdo. 14.112, Madrid 28080, diciéndonos cuál es el que necesitas, y nosotros te mandamos la solución en el menor tiempo posible.

Los lunes y miércoles de 16 a 17 horas, y los martes, jueves y viernes de 16 a 18 horas, nuestro experto en trucos te atenderá en el 915 476 808. En otros horarios, siempre puedes dejar un mensaje en el contestador, y él se pondrá en contacto contigo. Y si tienes acceso a Internet...

... ¡nos puedes mandar un e-mail! La dirección es: *screenfun@bauer.es*, y verás como en un periquete tienes la solución en tu buzón. Y seguimos añadiendo posibilidades...

¿No tienes correo electrónico? ¿Te da pereza escribir? ¿No te gusta hablar por teléfono? Pues te queda el fax: 915 427 160. ¡Acuérdate en todos los casos de decirnos la dirección o teléfono al que quieres que te mandemos los trucos!

TOMB RAIDER IV THE LAST REVELATION

Secretos

"Nadie debe enterarse, pero haré una pequeña excepción contigo...".

¿A Lara ya no le queda munición para su lanzagranadas? ¿Se han agotado los medipacks de supervivencia? ¡Aquí sabrás dónde se encuentra cada secreto!

Nivel 1: Angkor Wat


Secreto 1

Encontrarás el primer secreto con la joven Lara a principios del juego en dirección sudeste, a la izquierda de la escalera (Calavera dorada).


Secreto 2

El siguiente secreto se encuentra en el primer obstáculo. **No saltes por encima del canal, ¡salta al agua!** (Calavera dorada).


Secreto 3

El próximo secreto está donde haces tus prácticas de salto. **Tras el último salto, ve al pequeño estanque que hay abajo** (Calavera dorada).


Secreto 4

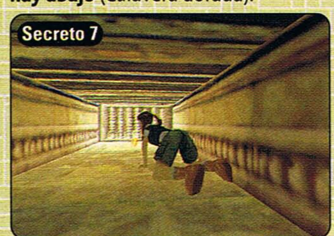
Tras recibir la lección de escalada, **bucea hasta el fondo del estanque que hay delante de la cascada antes de accionar la palanca** (Calavera dorada).


Secreto 5

Si subes la rampa hasta el exterior, te atacarán unos estúpidos jabalís. Ignóralos y da la vuelta al edificio. Busca bien; **encontrarás el secreto en una esquina** (Calavera dorada).


Secreto 6

Buscando al mochales de Von Croy, pasarás por la habitación con pinchos que tiene un gong sobre la puerta. **Si buscas al sur, encontrarás el sexto secreto.** (Calavera dorada).


Secreto 7

Después de que Werner van Croy te ordene ir a abrir la puerta, **cuélate a gatas por el pasadizo y dirígete a la izquierda en el primer desvío; encontrarás el secreto con facilidad** (Calavera dorada).


Secreto 8

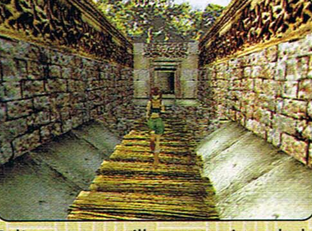
Después de pasar corriendo por el pasillo de la trampa de flechas, llegarás a un claro en el exterior. **En la esquina de suroeste está el secreto** (Calavera dorada).

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si quieres ir de aventuras como Lara, es imprescindible que te equipes. ¿Qué te parece una mochila de Lara Croft? Ahora es el momento para conseguir una de las dos que sortea SCREENFUN. Escribe a la ref.: Lara Croft, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid. ¡Mucha suerte!

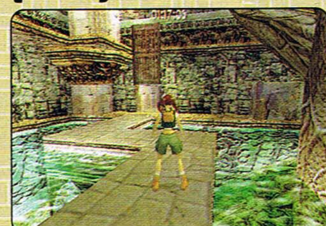
Cuando hayas recogido todos los objetos ocultos del primer nivel podrás pasar por el *camino del gato.* Ahora tendrás que ganar de nuevo a Werner van Croy en una carrera. En caso de que Werner te bloquee el camino, es mejor que tomes el atajo para no perder tiempo cuando vuelvas a cargar el juego. Sigue a Van Croy a través de la entrada. **Podrás esquivar las dos trampas de suelo con dos saltos estándar, pero Lara tendrá que dar un salto de precisión para no acabar aplastada.**

Nivel 2: La caza del Iris (difícil)



Salta con carrerilla por encima de la cueva y trepa por la pared. Sigue por la derecha hacia la entrada.

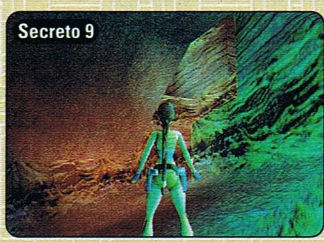
Una vez en el pasaje, has de ir a la izquierda, donde se abrirá una puerta. **Corre sobre el puente de madera bamboleante.** Déjate caer por la rampa y salta hacia delante hasta la siguiente diagonal, desde donde saltas al pasillo. Ahora, tuerce la esquina corriendo y esquiva el montón de piedras del norte a la derecha. Dirígete hacia la entrada por la derecha.



¡Atraviesa el puente antes de que lo haga Werner! **En la siguiente habitación, pasa a saltos por el camino de piedras diagonal del estanque.** Cruza las siguientes dos cuevas mediante saltos con carrerilla. Trepa por el precipicio y corre detrás por el puente colgante para dirigirte después a la apertura de la izquierda.

Sigue por el norte y vete a la entrada por la derecha. Corre a la cabeza de piedra, entra por la boca y pasa por la entrada en arco. Sigue la luz.

Nivel 3: La tumba de Seth


Secreto 9

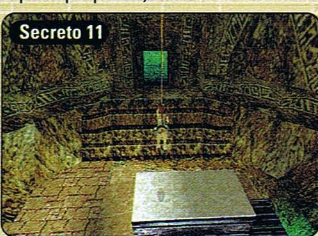
Encontrarás el objeto oculto al principio del nivel, después de haber vencido al chacal y antes de bajar por el pasillo inclinado. Después, vete al noreste.

Sube a la plataforma y de allí salta al hueco que hay enfrente. (Medipack pequeño).


Secreto 10

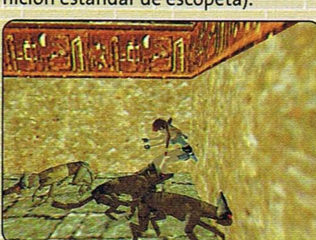
Para obtener la primera parte del ojo de Horus, hay que llenar una cámara de arena. Antes de hacerlo, baja a ella por el pasillo de delante a la derecha, desde la habitación de arriba.

Sube por los escalones. **En un hueco encontrarás el objeto oculto** (Munición estándar de escopeta).


Secreto 11

En la sala anterior a la que albergaba la segunda mitad del ojo de Horus, **súbete a la cuerda y balancéate en dirección sur.**

En la próxima sala con forma cilíndrica, fíjate en el círculo con pinchos. Sube por las plataformas del lado oeste y darás con tu premio (Antorchas, medipack pequeño).



Cuando hayas llegado a arriba del todo, salta desde el lado derecho hacia el este. **¡Unos chacales intentarán hacerte la vida difícil! Si sigues por el pasillo encontrarás una uzi.** Atravesando uno de los dos agujeros, podrás continuar; en el otro te atacarán unos escorpiones.

Sigue hacia arriba y pronto volverás al punto de partida.


Secreto 12

A la izquierda de la esfinge podrás subir a un pedestal. Observa la cámara cerrada con unas rejas. Sube por la sección trepable para accionar una palanca arriba.

Ahora otra vez abajo, para recoger tu premio en la cámara (Munición estándar y especial de escopeta).


Secreto 13

Vuelve a subir por la sección trepable que hay a la izquierda de la esfinge. **Súbete sobre sus hombros.** Desde el borde salta sin carrerilla a la parte de arriba de la cabeza. Por la esquina llegas al otro hombro, desde donde alcanzarás el siguiente secreto (Medipack grande, munición estándar de escopeta).

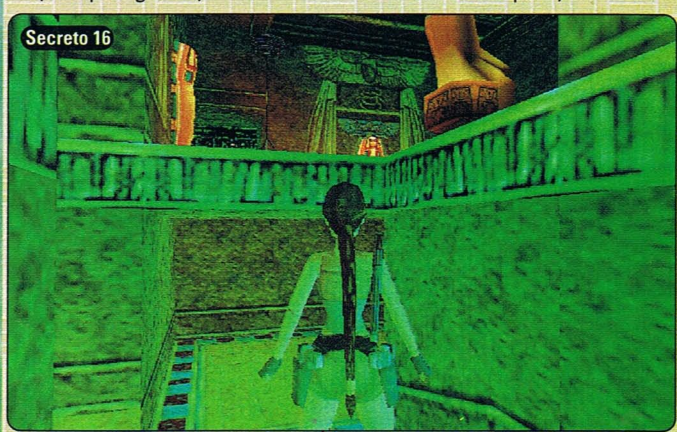
Nivel 4: La cámara de enterramiento


Secreto 14

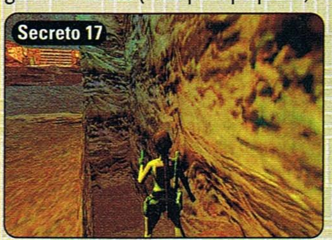
Al principio del todo baja por la rampa. Si saltas con el tiempo suficiente te podrás agarrar al saliente que hay sobre la rampa. Encarámate a él y conseguirás el siguiente secreto (Medipack grande).


Secreto 15

Después de recoger la mano de Sirius del suelo, salta al lado izquierdo. **A los pies de la rampa se encuentra el secreto. Entonces, las rejas se abren por sí solas** (Munición estándar de escopeta).


Secreto 16

Después de haber pasado las trampas de cuchillas giratorias, deberías tener cuidado de no acercarte al sarcófago. **Ve mejor al este, a la sala de al lado. Después sólo tendrás que bajar al foso que verás a la izquierda**, desde donde llegarás al siguiente secreto (Medipack pequeño, munición estándar de escopeta).

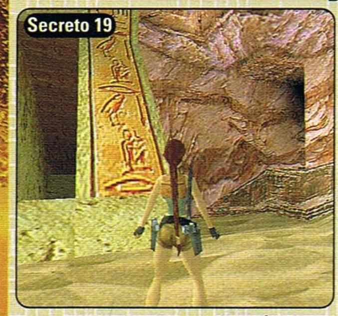

Secreto 17

En la cámara grande, una escalera del lado izquierdo sube a otro nivel. **A la derecha de las escaleras busca otro secreto en el hueco que hay pegado a la pared, en el suelo** (Medipack grande).


Secreto 18

En la sala cilíndrica giratoria salta a la plataforma desde la entrada de la izquierda. **Desde allí salta con carrerilla hasta el rincón de la pared, donde volverás a encontrar algo interesante** (Munición estándar de escopeta).

Nivel 5: El valle de los reyes


Secreto 19

En cuanto salgas al exterior (y hayas vencido a tus enemigos), dirígete a la izquierda. Allí trepa hacia la oquedad para obtener otro secreto (Munición estándar).


Secreto 20

En el norte, al otro lado de la salida, sube a la plataforma. **Salta al borde inclinado y sube a la cueva.** ¡Arriba encontrarás algo interesante! (Munición estándar, munición de uzi, medipack pequeño).


Secreto 21

En el exterior se te abrirá una grieta en el suelo bajo tus pies. Aquí pararás tu vehículo y sales de él. Primero acaba con los beduinos. **Finalmente trepa y baja al precipicio.**

¡No te será fácil entrar por la grieta! Solo lo conseguirás colgándote, no en el modo de trepar. Tienes que soltarte un momento y pulsar inmediatamente la tecla de agacharse y adelante. (Munición lanzagranadas, Medipack pequeño).

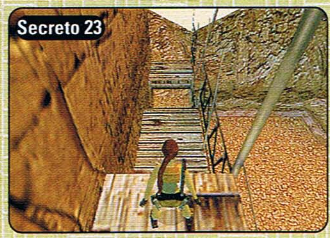


¡En estos casos Lara se alegra de tener consigo tanta munición, sobre todo si se trata de munición pesada!

Nivel 6: La 5ª tumba del valle de los reyes



Deja el jeep en el andamio del segundo valle. **Poco antes del pasadizo hacia el siguiente valle, sube por la derecha, y en la apertura camuflada por las rocas encontrarás el secreto** (Medipack grande).



En el primer nivel de la parte derecha del andamio tendrás que trepar por una especie de caja. **Desde allí hay que seguir por la apertura para ir al nivel más bajo de la construcción** (Medipack pequeño y grande).

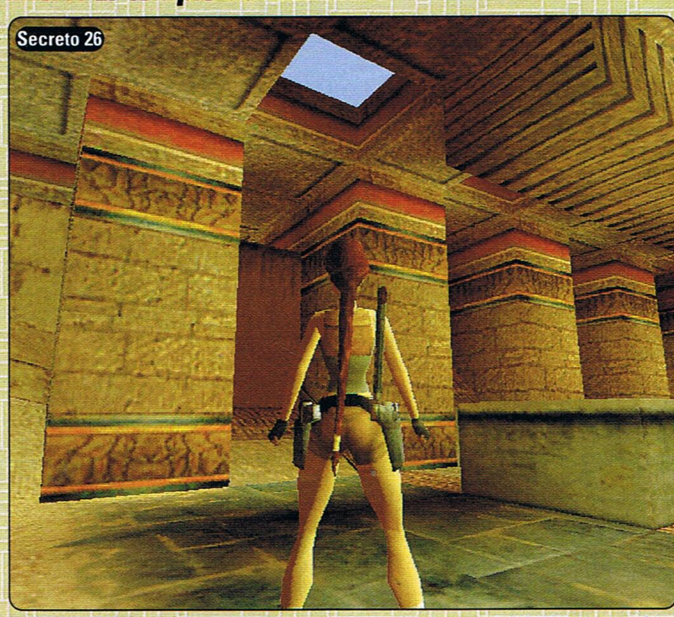


Después de abrir la puerta, corre hacia arriba por la rampa, evitando las bolas de pinchos. **Salta en el primer agujero del techo hasta la sección trepable.** Sube arriba y da un salto hacia atrás (Munición de lanzagranadas).

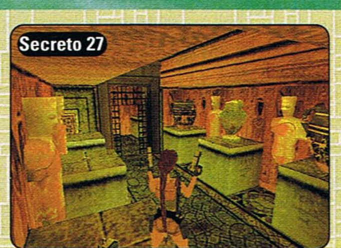


Al salir, en el suelo verás un foso grande con una sección trepable. Baja por ahí hasta el hueco. Tendrás que aplicar los mismos trucos que para el secreto 21 (Munición especial de escopeta, munición de ballesta).

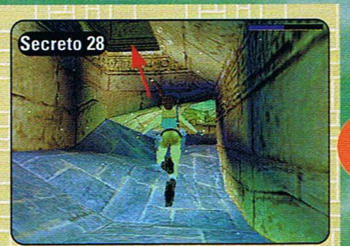
Nivel 7: El templo de Karnak 1



En la sala del templo encontrarás una apertura en la pared del oeste junto al techo trepable: cuélate por ahí (Munición de uzi, antorchas).



Al sur del monolito (el bloque de piedra) del patio interior, atraviesa la entrada del medio. Después de trepar por las ruinas, métete en el agujero del este. Cuélate por la apertura y acaba con todos los peligrosos escorpiones. **Las vasijas claras esconden muchos agujeros** (Antorchas, munición estándar y especial de escopeta, munición de uzi, medipack grande).

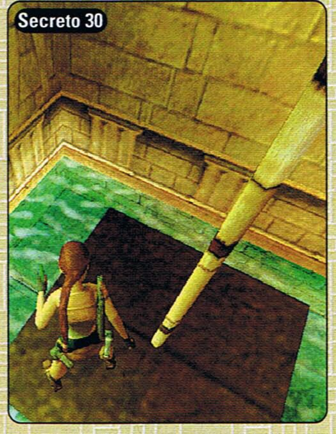


Visto desde el monolito, salta al pozo partiendo del oeste del todo. Bucea hasta llegar a una apertura en la pared. Abre la puerta que hay detrás, y si no te queda suficiente oxígeno, vuelve arriba a coger aire. **En el canal de detrás de la puerta hay un agujero en el techo.** Es estrecho, pero Lara puede pasar por ahí y obtener una recompensa (Munición de uzi, munición de ballesta).



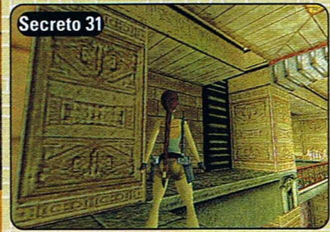
Continúa nadando desde el secreto 28 por el canal. **Verás una apertura triangular a la izquierda.** Nada a través de ella, ¡pero ten cuidado con tus reservas de oxígeno! (Munición de uzi, de escopeta y de ballesta —veneno—, medipack grande).

Nivel 12: Lago sagrado 2

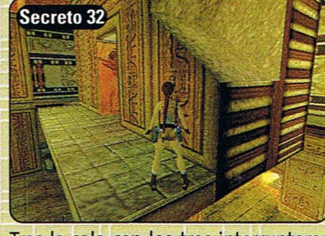


En cuanto hayas puesto el talismán del sol, **dirígete por la puerta izquierda y nada hasta que te topes con una puerta.** Ábrela y encontrarás una habitación con extras. (Medipack grande, munición especial de escopeta, y de ballesta explosiva).

Nivel 13: La tumba del Semerkhet



Si entras en la habitación con el juego Senet por primera vez, conseguirás el secreto en el primer nivel. **Salta a la escalera de la pared del oeste. ¡Encontrarás algo allí arriba!** (Medipack pequeño, munición especial de escopeta).



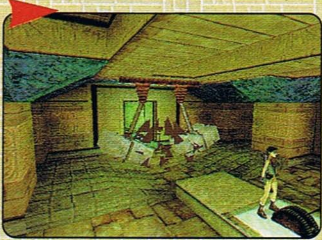
Tras la sala con los tres interruptores de fuego, podrás saltar a otro interruptor que hace aparecer una plataforma. **Desde allí, tuerce la esquina, cuélgate de la pared trepable con un salto lateral y dirígete trepando a la derecha** (Medipack grande, munición de escopeta especial).

Sólo podrás encontrar los siguientes secretos si pierdes en el juego Senet.



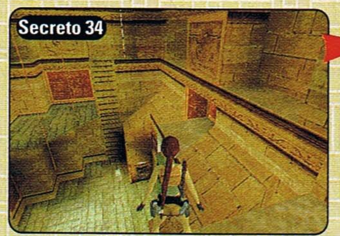
Dirígete a la habitación de Senet y salta al agujero del suelo. **Déjate deslizar por la rampa.** Después de torcer a la izquierda, salta hacia delante y agárrate fuerte. Detrás encontrarás algo (Medipack pequeño, munición uzi, munición especial de escopeta).

"¿Y tú qué miras? Es obvio que nadar, trepar y correr me mantiene en perfecta forma..."



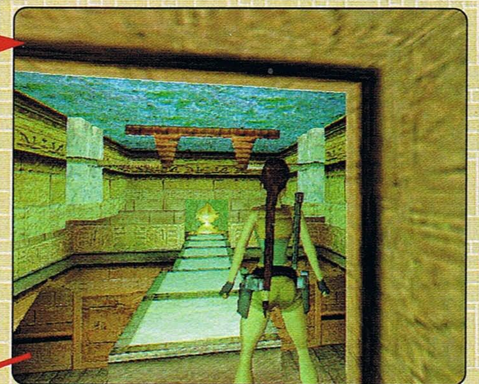
Baja la rampa del todo. Al final de la misma habrás de bajar por un palo. Ahora, salta a la plataforma del oeste, sube la escalera y acaba con la pareja de perros.

Desde el pasillo tira de la estatua de la esfinge y empújala entre los dos martillos. **Activa la palanca para destrozar la estatua.** Entre sus restos encontrarás el **cartucho 1.**



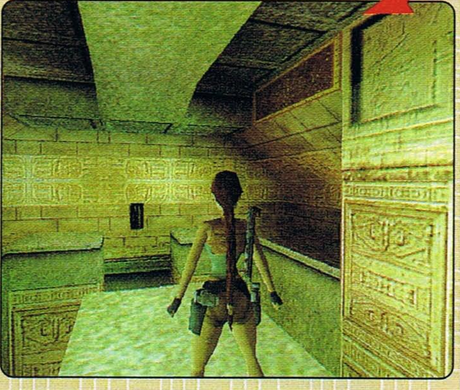
Secreto 34

Vuelve a saltar al palo por donde trepaste. **Desde el final de abajo de la cornisa salta con carrerilla en diagonal hacia la plataforma.** Observa los paneles rojos de la pared (Medipack pequeño, munición de ballesta explosiva).



Baja hasta el suelo, y después sube la escalera de la pared del norte hasta llegar al nivel del oeste. Allí encontrarás una pequeña apertura en la pared. **Otra vez hay que romper una figura dorada, colocándola entre los dos martillos.**

El resultado: **cartucho 2.** En el inventario combina ambos cartuchos para conseguir un **Ba-cartucho.** Vuelve de nuevo a la habitación grande.



Junto a la puerta del este podrás colocar el **Ba-cartucho** en el dispositivo, no sin antes haber acabado con dos agresivos perros. **Con un salto a la pared del sur podrás activar una palanca.** En la parte norte de la sala, sube por una vara.

Como es habitual, empuja la figura dorada entre los martillos para que la rompan y hacerte esta vez con el **Ra-cartucho...**



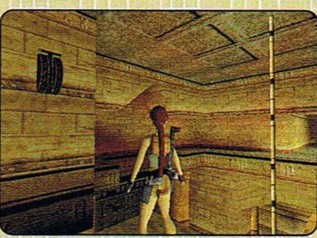
... que corresponde a la puerta del oeste. Ahora sube corriendo las escaleras, ¡pero no te des de frente con el espíritu de fuego! Será mejor que vayas por el oeste y que al final de las escaleras actives rápidamente la palanca.

El ser azul que aparece ahora neutralizará al fantasma de fuego. De vuelta a la habitación grande, balancéate por las tres cuerdas hacia el sur.



Secreto 35

En la última de las tres cuerdas, impúlsate en dirección sur en lugar de ir hacia el este. Aquí podrás hacerte con los premios. Después vuelve a la cuerda y ve al este (Munición uzi, munición lanzagranadas, munición revólver).



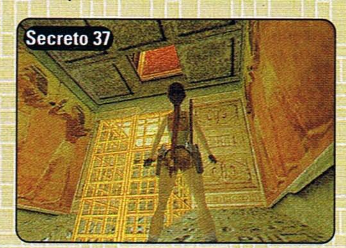
Ahora, salta al final del pasillo hasta la plataforma. Hay un palo escalable por el que debes subir. **Cuando hayas llegado a tierra firme, salta hacia la plataforma del sur y activa el interruptor de la pared.** Tras caer a un nivel intermedio, sube otra vez trepando por el palo de antes. En el norte, en una equina, coge la **antorcha** de un agujero en la pared. Baja luego con cuidado.



Secreto 36

En la siguiente habitación en dirección este enciende las antorchas de la pared. En el suelo se abrirá una trampilla. Baja por ahí.

Abajo, pasa a través del aro cortante con un salto en carrerilla. Hazte con los objetos de los pedestales. ¡Cuidado con los escarabajos! (Medipack grande, munición especial de perdigones, de lanzagranadas de flash y antorchas).



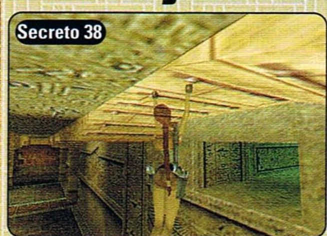
Secreto 37

Ahora repite todos los pasos hasta llegar arriba de la vara de trepar. Toma el camino del oeste y sube por el pequeño hueco.

Tras de ti, justo encima del hueco por el que has salido, hay una palanca que alza una plataforma. Tendrás que saltar hasta ella. Súbete a la nueva estructura y ve por la salida del techo (Munición de uzi, munición estámdar de ballesta, medipack grande).



Nivel 14: Los guardianes de Semerkhet



Secreto 38

Antes de vértelas con el minotauro invencible, podrás colgarte del techo y dirigirte al oeste.

Llegarás a una apertura a tu izquierda, en la pared. Acércate, suéltate un momento y agárrate otra vez (Munición de ballesta explosiva, munición estándar y especial de escopeta).



Secreto 39

Cuando aparece el monstruo, corre hasta el final del corredor.

Coge la **antorcha** del agujero de la pared. Enciéndela al otro lado del pasillo. **Vuelve corriendo al lugar donde encontraste la antorcha y enciende ambos platillos.** Se abre una puerta (Munición estándar de escopeta, de ballesta, medipack grande).



Secreto 40

Después de que el monstruo haya golpeado los tres bloques, poco antes del final del nivel, atraviesa la puerta de la derecha. Sube, ve a la derecha y busca la apertura del techo.

Cuidado con la bola de pinchos que cae del techo (Munición uzi, estándar de escopeta, medipack pequeño).

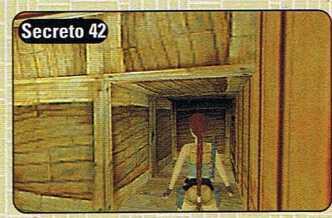


¿Está demasiado oscuro, Lara? Con estos trucos, todo queda claro.

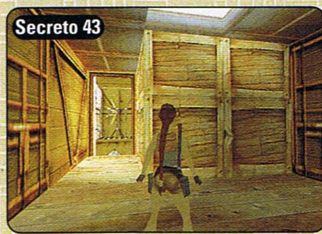
Nivel 15: Un tren en el desierto



Al final del tren déjate caer. En la apertura encontrarás más extras (Medipack grande, munición de revólver y de ballesta).



Gracias a la palanca podrás llegar a los dos próximos secretos. **En la sala interior de un vagón usa la palanca en el cajón del fondo, llegarás a otra sala** (Lanzagranadas y munición flash).



En el vagón donde has comenzado el nivel encontrarás otra pared de cajas como ésta. Usa la palanca en ellas (Medipack pequeño).

Nivel 16: Alejandría

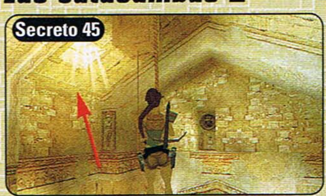


Después del encuentro con Jean-Yves, dirígete al balcón de la biblioteca. Salta al otro lado, justo donde te habían atacado ambos beduinos. **Agárrate al borde, avanza hasta la altura de la palanca de la derecha, suéltate y agárrate a ella para para activarla.**

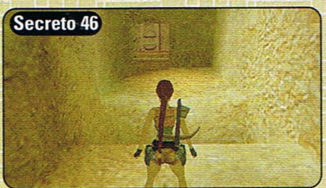
Después de haberla utilizado, podrás ir abajo por la entrada. En el edificio encontrarás uno de esos beduinos y un paquetito (Munición y medipack grande).

¡Hasta con la izquierda disparo bien!

Nivel 20: Las catacumbas 2



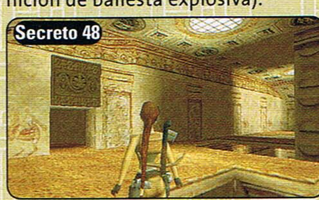
Balancéate desde la segunda cuerda, salta hacia el sur para alcanzar la pequeña apertura y agárrate al borde. Entra por la apertura (Munición de escopeta, antorchas, medipack grande).



Cuando consigas el tercer tridente, baja al nivel más inferior. **Saliendo de la entrada de esta habitación y yendo al norte, te encontrarás en un ascensor.** Al torcer la esquina, dispara a la vasija que hay arriba (Medipack grande, munición de escopeta y de ballesta explosiva).

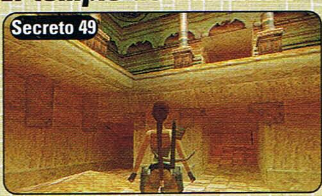


Cerca del cuarto tridente encontrarás algunos huesos esparcidos por el suelo. **Enfócalos con tu visor y dispárales hasta que los elimines.** Se abrirá una trampilla por la que puedes bajar y encontrar el secreto (Munición de ballesta explosiva).



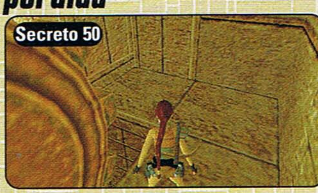
Después del secreto 47 tendrás acceso al siguiente secreto. Vuelve a la sala donde has encontrado el tercer tridente. **Atraviesa la puerta de la esquina del suroeste** (Munición de ballesta explosiva, munición de escopeta estándar y especial, medipack grande).

Nivel 21: El templo de Poseidón



Tras hacer fluir el agua,ve al principio por la puerta del norte. En la fosa hay una entrada (Munición de ballesta).

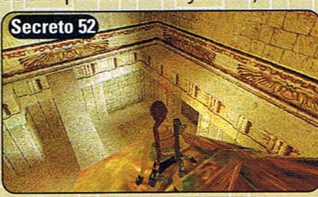
Nivel 22: La biblioteca perdida



Subiendo por el palo, llegas a una habitación con dos ruedas dentadas gigantes; tras eliminar a la oposición, trepa hacia abajo en la rueda dentada del sur (Medipack pequeño, munición de revólver y uzi).



Después de haber acabado con el caballero y su caballo, encontrarás un peso en una soga dentro de una de las habitaciones. Dispara con el visor del láser (Medipack grande, munición de escopeta estándar y de uzi).



La primera vez que resbales a la sala con ambas cabezas de león (vete arriba de la sala principal de delante a la derecha), tienes que saltar primero y después trepar.

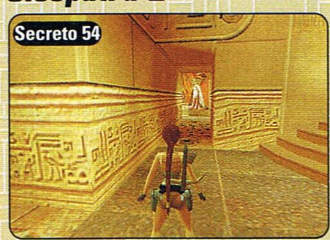
Desde la cabeza de la estatua, salta con carrerilla hacia el oeste (Medipack grande, munición de ballesta).

Nivel 24: Ruinas de la costa 3



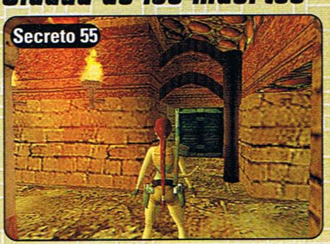
Si escapas de von Croy desde las salas de Demetrius, llegarás automáticamente al secreto (Medipack grande, munición ballesta veneno).

Nivel 28: El palacio de Cleopatra 2



Después de la primera trampa de pinchos, dirígete al pasillo del este. Dirige a Lara hacia el sur. **Sigue corriendo hasta llegar cerca de la puerta, que podrás abrir con el nudo de Pharos.** Después, vete en dirección norte (Medipack pequeño, municiones estándar y especial de escopeta, munición de ballesta explosiva).

Nivel 29: Ciudad de los muertos



Después de haber eliminado al espíritu en el estanque, podrás activar la palanca. Detrás de la puerta que queda abierta verás una rampa: sube por ella. **Abre la puerta verde con la palanca** (Medipack grande, munición de Uzi).

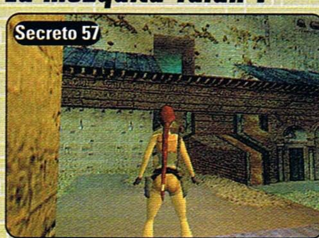


Si tienes la gasolina especial para la moto (del nivel 32) conseguirás otro secreto. Al volver al nivel, mantente a la derecha hasta llegar a un gran abismo.

Coge una buena carrerilla (botón de sprint) y salta. Bájate de la moto. Sube por la columna inclinada, salta hacia atrás y, después, a las otras plataformas (Medipack grande, munición especial de lanzagranadas , munición de ballesta explosiva).

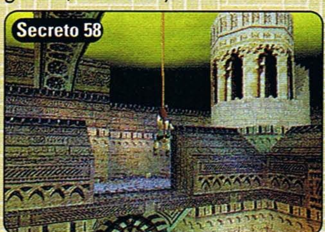
Nivel 30: La mezquita Tulun 1

Secreto 57



A través de la salida de las tumbas, encontrarás una cornisa al norte. Súbete a ella y, después, sube un poco más. Al final encontrarás una habitación (Munición de revólver, de ballesta —veneno—, medipack grande, antorchas).

Secreto 58



Arriba del todo de la mezquita podrás balancearte de la cuerda como si estuvieras emulando a Tarzán. **Cuando saltes de la cuerda en dirección este encontrarás el secreto** (Medipack grande, munición especial de escopeta).

Nivel 31: Puerta a la fortaleza 1

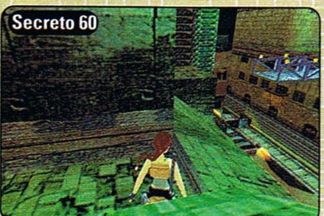
Secreto 59



En cuanto te cuelgues de la cuerda del medio de la sala, gira 180 grados. **Debajo de la campana de la derecha podrás ver un resalto. Suéltate y agárralo** (Medipack grande, munición ballesta).

Nivel 35: El zoco

Secreto 60

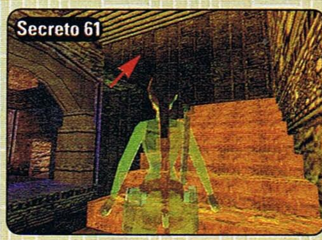




Has saltado desde el puente roto a una pared y trepado hacia la izquierda. **Déjate caer a la plataforma, luego por la rampa, agarrándote al borde** (Munición de ballesta —veneno—, de lanzagranadas flash, medipack grande).

Nivel 40: La fortaleza

Secreto 61



Desde el borde del oeste, salta a las escaleras que van hacia arriba. Súbelas y después cuélgate del techo trepable. Dirígete hacia el sur colgándote del techo, hacia la cueva de la pared. Suéltate, vuelve a agarrarte y cuélate por la rendija (Munición lanzagranadas flash, medipack grande).

Secreto 62

Poco antes de encontrarte con Croy al final del nivel, baja desde el oeste por la pared sur del agujero.

Ahora, suéltate y vuélvete a agarrar inmediatamente. Cuélate por la rendija, sube corriendo la rampa, trepa sobre la rampa y sube a los bloques (Munición granadas flash, munición de revólver, de escopeta y de ballesta explosiva, medipack grande).

Nivel 41: Complejo de esfinge 1

Secreto 63



En la segunda habitación del edificio, detrás de las dos cuevas grandes, empuja las estanterías (Escopeta).

Nivel 42: El templo del valle

Secreto 64



Cuando hayas introducido la combinación A-Q-I en los interruptores, encontrarás varias bifurcaciones detrás de la puertas correspondientes.

Dirígete al este y después a la derecha. **Pasa a través de las tablas.** ¡Encontrarás algo abajo! (Lanzagranadas)

Nivel 43: La pirámide de Menkaure

Secreto 65



Desde la puerta que lleva al próximo nivel, salta a otra plataforma hacia la derecha. Ahora, sube, hasta llegar encima de la puerta (Revólver, medipack pequeño).

Nivel 44: Dentro de la pirámide de Menkaure

Secreto 66



Al final del nivel encontrarás una rampa. Déjate resbalar por la parte derecha. Por un hueco encontrarás una zona sin trampas. Gracias a ello, conseguirás el siguiente secreto (Uzi).

Nivel 46: La Mastaba

Secreto 67



Justo al comenzar el nivel verás un edificio cercado con tablas. **¡Dispara para quitarlas de en medio!** Detrás de ellas podrás abrir la trampilla, descolgarte y descender (Medipack grande).

Nivel 47: La pirámide grande

Secreto 68



Después del primer salto sobre el precipicio, llegarás a un edificio **con un escarabajo y un beduino. Allí hay una trampilla. Ábrela y baja escalando** (Lanzagranadas).

Nivel 48: La pirámide real de Khufu

Secreto 69



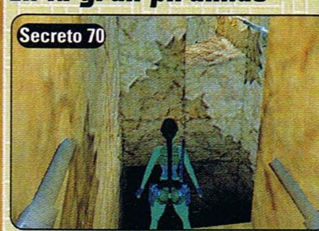
Sólo podrás encontrar este secreto si has ayudado al beduino bueno a luchar contra el escorpión que le amenazaba en el nivel 43. **Es indispensable que hayas vencido al escorpión antes de que el beduino encuentre su final.** Éste te dará la **llave de la cámara de armas** como agradecimiento. ¡Qué salao!



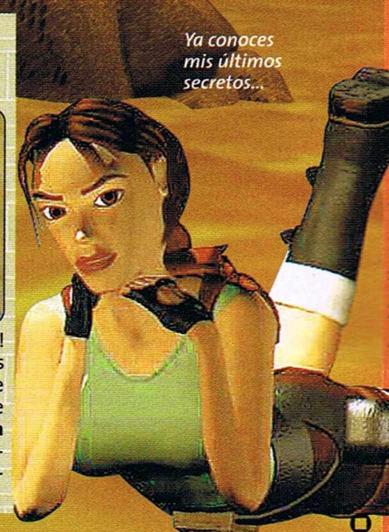
Con esta llave podrás ir por el pasillo de la derecha de las pirámides reales y abrir la puerta de rejas, que ha estado cerrada hasta ahora. Rompe las cajas, te espera un gran premio (Ballesta, munición estándar de ballesta, lanzagranadas, uzi, escopeta, munición estándar de escopeta, revólver).

Nivel 49: En la gran pirámide

Secreto 70



¡Por fin, el último secreto! Salta por encima de las grietas, donde te quitaste a los últimos beduinos de encima. **Después, date la vuelta.** Verás una plataforma dentro de la última grieta. ¡Y llegarás al último secreto! (Ballesta).



Ya conoces mis últimos secretos...

DONKEY KONG 64

¡El sprint final! Todavía te quedan tres mundos y una reñida pelea contra K. Rool hasta que la paz vuelva al reino de los monos. ¡La última parte de la solución completa te revela todas las claves!

Squawks: este simpático loro es el mejor aliado de Tiny.

6º Mundo: Cuevas de cristal

Cap. 3

A la parte 2

START

Trucos especiales

- Merece la pena realizar una visita a Funky y Candy, porque saldrás reforzado.
- Los personajes Lanky, Chunky, y Tiny aprenden una habilidad nueva con Cranky.
- En cuanto caigan las estalactitas del cielo, deberías saltar a un barril de cambio para acabar con el fantasma.



Para que Lanky consiga el valioso plano, Diddy tiene que activar primero el teletransportador nº. 5. Sólo llegarás a este teletransportador con el barril volador. El lugar contrario accesible para Lanky está junto al fortín **f**.





Chunky debería aprender la habilidad *Chunky chungo* con Cranky **a**, para hacerte con esta banana. **Después sólo te separará un puñetazo primate y una chapa Chunky (tecla Z) del codiciado fruto vitaminado.**



Vestíbulo:



Es fácil que lo pases de largo: **utiliza el barril volador de Diddy para encontrar una meseta con una chapa de música.** Después de tocar la guitarra, allí aparecerá otra banana más. ¡El virtuosismo tiene sus recompensas!

En el castillo de hielo **g** hay una roca para Chunky. Llévale a través del puente y coloca la piedra sobre el interruptor gris.

En la cueva de hielo **h** aparece un interruptor móvil. Con un puñetazo primate abres la gruta. **Allí, salta al barril Chunky para ganar suficientes fuerzas y poner la piedra sobre el interruptor.**

Si logras hacerlo, se romperá la cúpula de hielo del iglú **e**. El contenido es una banana.





Para llegar al iglú **e**, Diddy tiene que tocar primero la estrella DK con el cohete Rocker.

Después esperan acertijos en el interior del edificio de hielo para todos los personajes. **Por ejemplo, Lanky utilizará con frecuencia el Kong Ballon para llegar a la cúspide de la montaña.**

Con Cranky **a**, Tiny aprende la habilidad de utilizar el teletransportador azul *(Primateport)*.

En medio del puente junto a Funky **b** descubrirás un barril Tiny en la pared; métete para hacer el *mini mono*.

Vete corriendo al puente y cuélate por el pequeño agujero del final del puente.

Colócate en el teletransportador y pulsa la tecla Z Volverás a encontrarte bajo una bóveda de hielo. ¿A que no adivinas lo que hay allí…?

Los protagonistas

 Donkey Kong  Diddy Kong  Chunky Kong  Lanky Kong  Tiny Kong

¡Pon atención a los distintos colores! Algunos ítems sólo los puede coger un mono concreto. Fíjate en su color para saber a quién le toca.

Los símbolos

 **Corona:** la conseguirás al vencer en una arena de lucha.

 **Moneda arco iris:** aumenta 5 monedas la cuenta de cada Kong.

 **Hada banana:** hazle fotos a esta pequeña hada.

 **Banana dorada:** hay un total de 200 en el juego.

 **Plano:** se intercambia a Snide por una banana dorada.

Nuez dura: indica que es de dificultad elevada.

Éstas son las letras

a Cranky	**e** Iglú
b Funky	**f** Fortín
c Candy	**g** Castillo hielo
d Snide	**h** Cueva de hielo

Donkey Kong 64





¿Todavía no has tenido que salir corriendo? Entonces seguro que lo harás ahora, porque es la parte más difícil de todo el juego. **Tienes que acabar con todos los enemigos en 50 segundos.** Ésta es la forma más rápida:

Salta inmediatamente al barril Diddy y acaba con el primer Kremling. Vete a la plataforma y colócate en el borde. Desde allí acabarás con el otro Kremling con el cacahuetolas. Ahora, lanza granadas de naranja a todos los barriles (apuntarás mejor en primera perspectiva).

Después puedes arriesgarte a saltar a una elevación media o llegar allí con el barril volador de Diddy. Desde allí eliminas los dos Krushas con granadas de naranja. ¡Lo lograste!



Tras un interludio musical rockero, ganas acceso a una sala donde hay que eliminar a los molestos enemigos. Ve a la chapa Diddy, que te posibilita dar un súper salto hasta el barril volador.

En la zona de vuelo recoge todas las bananas que hay sobre las velas. Si están todas la mechas encendidas, Diddy obtendrá su plato favorito: una banana dorada.



No es tan fácil como parece: salta con *sacudidas simias* en los tres discos meta sin caer bajo la luz del faro. Así aparece un barril Chunky chungo, con el que el gorila se vuelve invisible. Así tus sentidos se agudizarán, y podrás ver un barril de bonus en el medio de la habitación. ¿A qué esperas para saltar dentro?



Salta siempre directamente y de forma continua a dos dibujos idénticos para descubrirlos. Con el interruptor de la pared llegarás a todos los campos de memory. Si consigues encontrar todas las parejas dentro del límite de tiempo, tendrás una banana más.

f

c

b

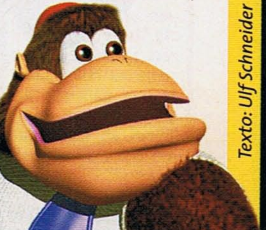
Viniendo de la parte 1



Tiny tiene que activar primero el teletransportador nº. 4, para que Diddy obtenga otra pausa azul. El monito solo llegará a este rincón recóndito en versión mini.

El otro teletransportador está oculto, en una pequeña roca cerca del iglú e. Diddy trepa esta pequeña plataforma con cohete Rocker volador. El barril Diddy necesario para ello se encuentra en el lugar de Cranky **a**.





Bien oculto: **en medio de la cascada se encuentra un barril de bonus que te dará otra fruta tropical.** Diddy sólo llegará al barril con este barril volador.

Enemigo final Army Dillo



Army Dillo quiere volver a cobrar: como en el primer enfrentamiento, tendrás que mantenerte primero en movimiento para esquivar sus disparos. **Si el malvado da la cara, el tiempo es oro: coge el barril TNT rápidamente y tíraselo.**

En la última fase de la lucha te ataca con un misil teledirigido, que se puede desviar fácilmente. El truco está en colocarse detrás del barril TNT; así el misil no podrá hacerte daño.



Plan malvado: **en la cabaña tienes que apartar primero a los dos guardias, para poder flotar en el aire desde la chapa Lanky** *(globo babuino)*. De esta forma llegarás a un barril, que proporciona a Lanky la velocidad turbo (tienes que aprender la habilidad *súper orangunpino* con Cranky).

También necesitas la velocidad para recorrer la distancia entre el interruptor y la banana dorada en tres segundos.

La banda de monos puede mejorar sus habilidades con los distintos refuerzos de Funky.

Texto: Ulf Schneider



7º Mundo: Castillo canguelo
Trucos especiales
● La visita a Cranky es el primer mandamiento de este mundo, porque sólo allí aprenderás cómo se activan los interruptores rojos.
● El importante Funky aporta a todos los personajes una mirilla mejorada. Este refuerzo es muy importante para la solución del nivel.
● Puesto que los guardianes de los niveles sólo te abrirán la puerta al enemigo final por 400 bananas, tienes que reunir TODAS las bananas: ¡que lo pases bien...!
El puñetazo primate de Chunky abre esta puerta sin ningún problema.
En su interior deberías ponerte inmediatamente sobre la chapa Chunky y pulsar Z para que el gorila se haga invisible. Sólo de esta forma se puede herir a los agresivos murciélagos. Utiliza munición teledirigida, salvando el tema de la invisibilidad de esta habitación.
En este nivel Lanky tiene que quitarse de en medio todos los rivales cada vez que aparezca un interruptor.
Enfoca todos los interruptores con la mirilla y dispara (para ello haz zoom acercando el objetivo). Para alcanzar el barril de bonus de la sala con gas tendrás que tocar el trombón y luego flotar hasta las chapas-lanky que aparecerán.
Parte de arriba
Vestíbulo:
El mapa se ha dividido en dos niveles para que todo quede más claro.
¡A Chunky lo que más le gusta es acabar a docenas con los kremlings!
Al comenzar el nivel se puede utilizar la mirilla mejorada de Funky b. Haciendo zoom con el arma podrás dar a las tres dianas.
Aplica esta técnica de tiro siempre que puedas en este nivel, y todo irá bien.
Símbolos
a Cranky
b Funky
c Candy
d Snide
Parte de abajo
START
Difícil de encontrar: déjate caer en el sitio correcto para aterrizar en un pequeño resalto.
Directamente al lado te espera un guardián de plano, para que acabas con él.

Para ganar la carrera contra el mini bólido, deberías hacer una pequeña trampa.

Puesto que te puedes permitir cinco fallos de conducción, puedes tomar algún atajo. Por ejemplo, deberías bajar el trampolín grande hacia la izquierda. Con este truco te ahorrarás algunos metros y será más fácil ganar.

Demasiado trabajo para una banana: **primero echa hacia atrás todos los escudos con el puñetazo primate.**

Después hazte con la roca y ponla en la mesa del medio de la habitación. Solo así esquivarás la calavera y podrás hacerte con otro aperitivo tropical amarillo.

Después de pulsar el interruptor rojo con la *mega súper-sacudida simia* (que aprendes con Cranky), llegarás al pasadizo oscuro.

La tarea es bastante fácil: **completa la cara de mono de Donkey saltando de forma correcta.** ¡Esto sí que es un puzzle, en el sentido literal del término!

La fuerza bruta: **mediante el puñetazo primate (botón Z más B) rompe los ataúdes.**

Detrás de uno de ellos hay un barril de bonus. Soluciona este jueguecillo y conseguirás otra banana.

Gracias al mapa, este laberinto ya no resulta tan complicado.

Concéntrate solo en el plátano dorado. Podrás recoger los pequeños aperitivos más tarde. ¡Pero no te olvides de ganarte la corona luchando como todo un valiente!

¿Cómo se abre esta puerta? **Muy fácil: solo tienes que cambiar los interruptores con un círculo. El orden es como el de la lectura: de arriba abajo y de izquierda a derecha.**

¡Luego disfrutarás de un emocionante viaje fantasma!

Es necesario que hagas un buen tiempo para saltar de mano en mano con saltos de monocóptero.

En esta fosa, Lanky encontrará otra banana. Consejo: sólo con el *súper orangunpino* te acercarás a la meta con velocidad suficiente…

Enemigo final Papp-A-Trapp



¿La última lucha contra King K. Rool? No del todo: tendrás más trabajo con un enorme Kremling que te ataca continuamente con bolas de fuego. Ganarás de la siguiente forma:

Primera fase: sube rápidamente al cañón que está dirigido al Kremling, para enseñarle lo que es una bala humana de cañón. Vuelve nadando a toda velocidad hasta el cañón y repite el proceso descrito dos veces.

Segunda fase: de forma parecida a la primera, pero esta vez el enemigo interrumpirá tu trabajo con un señuelo. Reconocerás al falso enemigo porque su color es bastante más claro.

Tercera fase: se complica la cosa: primero dispara al Kremling con todas sus balas y después cambia seis veces de posición. Podrás darle durante un breve momento, cuando aparezca por sexta vez detrás de la azotea. Puesto que gira en el sentido de reloj y en el contrario, puedes calcular exactamente dónde se queda al final. Hacerlo en el tiempo preciso constituye la mitad del objetivo.

8º Mundo: Escondite extremo

La preparación

¡Ahora hay que ir a por K. Rool! Antes de ir al primer nivel deberías prepararte bien:

- Muy importante: hazte con los 40 planos donde está Snide (encontrarás el último en el vestíbulo). Te darán un buen límite de tiempo: 50 minutos.
- Para no quedarte delante de puertas cerradas al final del nivel, tendrás que hacerte con todas la coronas (la última se encuentra en este nivel).
- Necesitas las monedas de Nintendo y Rare para poder fotografiar a las raras hadas. Puedes conseguir la moneda Nintendo jugando por segunda vez a la recreativa de *Donkey Kong* (Fábrica Frenética). La poco frecuente moneda aparecerá si acabas el juego de bonus *Jet Pac* con un mínimo de 5.000 puntos. Para activar este juego tienes que haber obtenido todos los brebajes de Cranky y haber recibido de él al menos 15 monedas de oro.
- Ya que dispones de un tiempo limitado, se recomienda que pulses enseguida la tecla de start si no sabes cómo seguir. Así podrás interrumpir el juego y pensar tu siguiente movimiento.

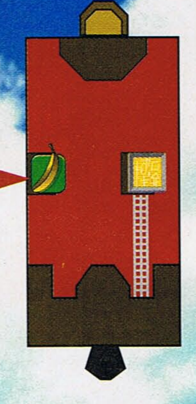
Vestíbulo:



En el vestíbulo hay una banana más y el último plano.

Con la chapa Chunky, el gorila activa lianas con las que llegará a la entrada y a la banana.

Después de un disparo certero del escupecocos de Donkey al interruptor (¡haz zoom!) aparecerá una tabla, que te lleva al último plano del juego.





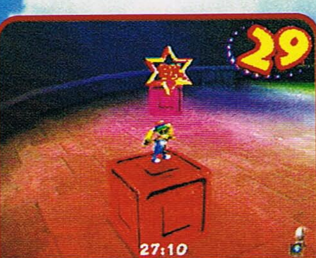
Detrás de la puerta se encuentran las dos últimas hadas bananas.

Ya sabes: hazles un par de fotos y entrega todo el carrete (20 hadas) a la reina. ¡Recibirás una maravillosa sorpresa!



Primera habitación: Donkey

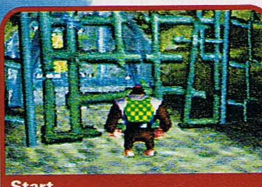
Las primeras tareas son sencillas: **Donkey, transformado en el rinoceronte Rambi, tiene que pillar con el cuerno un determinado número de kremlings, sin tocar los generadores.** Después hará de bala de cañón animal, disparándose a tres dianas.



Tercera habitación: Tiny

Las acciones de Tiny son de saltar y flotar. En su primera tarea, utiliza la seta como trampolín para llegar a todas las estrellas DK. En el segundo juego no puede tocar el suelo.

Con un salto monocóptero salta de caja en caja y reúne todas las estrellas DK en el aire.



Start

Sólo con Tiny llegarás a la entrada del nivel a través de un teletransportador azul (está a los pies de la isla de la isla King K. Rool).

En el interior del nivel cambias continuamente de personaje para poder aprovechar las habilidades de cada uno. El orden es: Lanky, Chunky, Tiny y Donkey.

En la sala grande Diddy utiliza su barril volador para alcanzar todas las estrellas DK en el aire. Después se abren cinco puertas. Consejo: **rompe todas las rejas que hay delante de las entradas con el puñetazo primate de Chunky para no perder tiempo.** ¡Ahora comienza la acción!



No te olvides en ningún caso: **¡en lo más alto de la torre, Diddy tiene que ganarse la última corona en un duro enfrentamiento!**



Quinta habitación: Diddy

El más pequeño del grupo sólo llega a la habitación con el barril volador. Le esperan las tareas más complicadas. **Primero ha de encontrar cuatro interruptores en el aire y colocarse finalmente sobre el interruptor de suelo gris.**

En la 2ª tarea acabará con una manada de kremlings. En cuanto suene el timbre, has de tocar el interruptor gris.





Cuarta habitación: Lanky

Lanky también abre el acceso a la habitación con música, antes de ponerse manos a la obra. En el primer minijuego cogerá todas las avispas zinger en el aire con su soplaúvas, dentro de un límite de tiempo.

Colócate en medio de la sala sobre una caja. El segundo barril de bonus ofrece un juego con laberinto. Tienes que activar primero el interruptor gris, antes de que Lanky cruce la línea de meta. Con el barril Lanky del principio irás más deprisa.

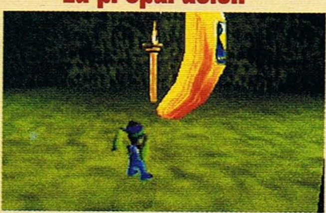
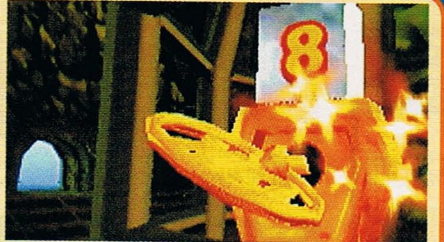


Segunda habitación: Chunky

El juego de Chunky es relativamente fácil: primero dispara dentro del límite de tiempo a todos los kremlings. **Después se transforma en *Hunky Chunky* con ayuda del barril Chunky, y aparta todas las cajas y barriles con *puñetazo primate* hasta encontrar al Kremling oculto.**

La Final: Showdown

La preparación

Después de haber conseguido la última llave, tienes que liberar al dragón K. Lumsy de su jaula. Te lo agradecerá frustrando la huida de King K. Rool con su nave.

Si ya has fotografiado las 20 hadas banana, tienes que preparar una cita entre Tiny y la reina. **Como premio recibirás la muy poco frecuente banana rara.** Este enorme fruto influye en el final del juego. Después estarás equipado para una gran lucha de boxeo contra King K. Rool.

Vuelve a salvar y coge la respiración antes de dirigirte con el teletransportador número 3 a la nave caída. Allí vivirás en persona una gran lucha de boxeo contra King K. Rool, que vuelve a exigir que te esfuerces al máximo.

Primera ronda: Donkey




¡Ha llegado el gran día y todos esperan con entusiasmo el desarrollo del enfrentamiento! La primera ronda acaba de empezar: Donkey salta a uno de los cuatro postes y trepa hasta arriba del todo.

Después de un rato aparecen cuatro barriles, en los que deberás meterte de inmediato. Con unos golpes bien calculados dejarás KO a K. Rool. **En cuanto el cocodrilo comience a ponerse contento, pon en marcha el ataque.** Repite la técnica cuatro veces. El mejor momento para coger impulso para el salto es: 3, 4, 6, 5.

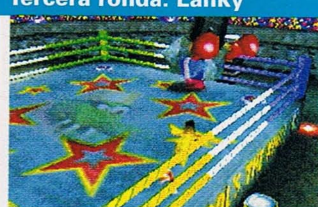
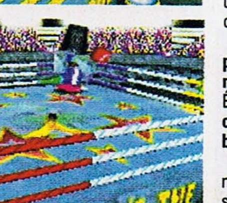
Segunda ronda: Diddy




En primer lugar, Diddy tendrá que esquivar los puños voladores. Después aparece un barril Diddy delante del rival. Métete dentro sin perder tiempo y vuela con el barril volador hasta los faros. **Dispara continuamente a las dos dianas del foco, debajo del cual se encuentra K. Rool para que el foco caiga sobre su cabeza.**

Conejos: pon atención a la altura de vuelo correcta y mantente continuamente en movimiento para que no te den los guantes. Si has dejado sin funcionamiento todos los focos, habrás ganado la batalla.

Tercera ronda: Lanky

La tarea de Lanky no es tan difícil con algo de práctica. En primer lugar activa uno de los cuatro interruptores con sus brazos de goma (no importa el orden).

Luego aparece un barril que tienes que intentar lanzar al medio del ring de boxeo. Resulta que el contenido es una banana gigante y resbaladiza. En cada una de las cuatro esquinas aparecen chapas de música.

Tu cometido: **colócate sobre una chapa de música y espera hasta que la banana se encuentre entre K. Rool y tú mismo.** Éste es el mejor momento **para atraerle con una cancioncilla a la trampa de la banana:** ¡bingo!

Pon la cámara en automático para tener a tu rival siempre en tu campo de visión. Estudia sus movimientos y mantente en calma al acercarte a él.

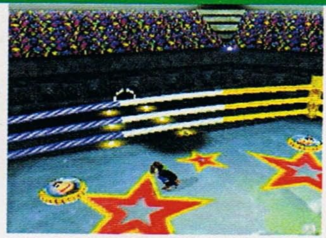
Cuarta ronda: Tiny




Pequeña, pero astuta: **Tiny esquiva las ondas de presión con certeros saltos minicóptero (pulsar de nuevo la tecla de salto en el aire).** Mantente a distancia del gran cocodrilo. Cada vez que el cocodrilo acierta con una onda de ataque, el canalla celebra su acierto: aprovecha estos momentos de distracción por su parte para saltar al barril Tiny y entrar en miniformato en sus zapatos.

Allí podrás atacarle desde sus pies. **Primero esquiva sus dedos (el ataque viene avisado por un temblor). En cuanto se levanta un dedo, dispara con tu plumarco.** Tienes que repetir este jueguecillo un total de cuatro veces, y en cada una de ellas son necesarios más disparos. ¡Mantén la calma!

Quinta ronda: Chunky



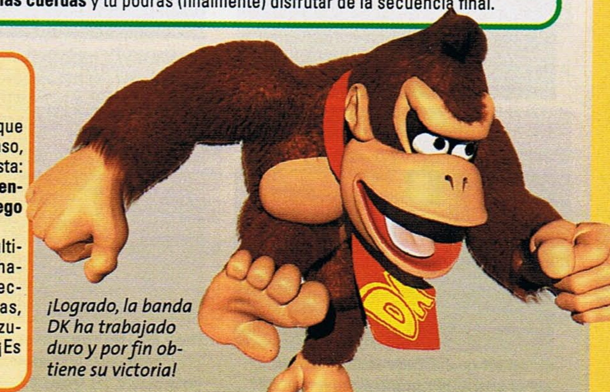

Chunky le da al rey el knockout definitivo: primero, activa el interruptor central. **Después aparecerán cuatro barriles Chunky con los que el gorila se vuelve invisible.** Ahora llega el momento de saltar en el barril del medio, para que Chunky adquiera el tamaño adecuado y poder arremeter contra K. Rool con un derechazo. El cocodrilo sólo es vulnerable a los puñetazos primates (Ⓑ+Ⓩ). Al realizar este golpe se produce un retraso, ¡tendrás que calcular bien el tiempo!

Consejo: hay que atacar en el momento en que K. Rool esté enfrente de Chunky, recuperándose del golpe anterior. **Si logras hacer esto cuatro veces, King K. Rool acabará contra las cuerdas** y tu podrás (finalmente) disfrutar de la secuencia final.

Secuencia final

No queremos revelar todo lo que ocurre realmente en el descanso, sólo te daremos la siguiente pista: **hay tres finales distintos, dependiendo del porcentaje del juego que hayas resuelto.**

Para poder disfrutar de la ultimísima secuencia tienes que haber pasado el juego a la perfección, es decir: tener 200 bananas, 40 medallas de oro, 40 pausas azules y 20 hadas en tu cuenta. ¡Es súper difícil!



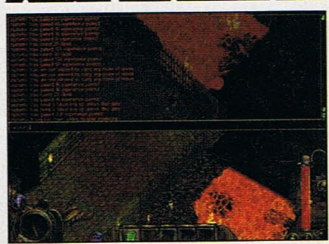
¡Logrado, la banda DK ha trabajado duro y por fin obtiene su victoria!

NOX

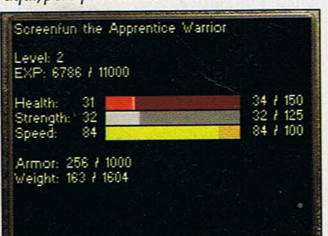
Mientras estás jugando, pulsa la tecla F1 para abrir la consola de comandos, y escribe ahí: **racoiaws.** Pulsa luego la tecla [ENTER]. Esto activará el modo de trucos. Escribe los códigos que desees:

Trucos

Recupera toda tu salud:
cheat health
Recupera todo tu maná:
cheat mana
Sube al nivel 1, 2, 3, 4...:
cheat level 1, 2, 3, 4...
Sube el nivel de tus conjuros a 1, 2...:
cheat spells 1, 2...
Añade 1, 2, 3... de oro a tus reservas:
cheat gold 1, 2, 3...
Modo divino, ¡eres indestructible!:
set god



[F1]: tienes que meter todos los trucos desde aquí, pero primero actívalos con **racoiaws.**



El aprendiz de guerrero SCREENFUN ha empezado su carrera hace poco. Se ha esforzado mucho para llegar al segundo nivel...



... pero con el truco ***cheat level 10,*** *recibe la bendición de los dioses...*

Screenfun the Legendary Warrior
Level: 10
EXP: 103995 / 126891
Health: 150 150 / 150
Strength: 125 125 / 125
Speed: 100 100 / 100
Armor: 256 / 1000
Weight: 163 / 3000

... ¡y se convierte en un guerrero legendario! Y por si aún no le bastara para arrasar con todos los enemigos...



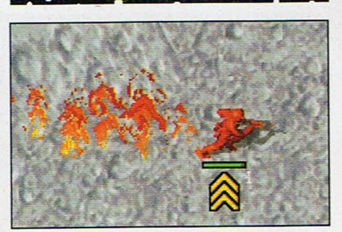
... con ***set god*** *se hace indestructible. ¡Ni la lava ni el veneno pueden con él!*

Army Men

Para abrir la consola de trucos pulsa la tecla [BACKSPACE] (retroceso). Luego escribe **!throw me a frickin bone** y pulsa [ENTER]. Esto hará que los juegos funcionen. Mételos a continuación.

Trucos

Sarge arde sin sufrir daño:
!disco inferno
Bote de pegamento ilimitado:
!patty melt
Aerosol ilimitado:
!hey dante
Gran explosión:
!italian job
Cartuchos de M-80 ilimitados:
!penny
Ataques aéreos ilimitados:
!roody-pooh
Tres soldados del espacio:
!scooty
Campo de fuerza protege a Sarge:
!stay frosty
Desactivar truco anterior:
!game over
Lupa ilimitada:
!the sun
Soldados enemigos son zombis:
!halloween
Congela a los enemigos:
!oh behave
... y los descongela:
!mojo
Corres más rápido:
!pump me up
Eres indestructible:
!captain scarlet
Ganas la misión:
!cut to the chase
Efecto aleatorio:
!mona lisa



!disco inferno: *¡Sarge es la antorcha humana! Apágale con* **!disco is dead.**



!patty melt: *rocía al enemigo con pegamento para dejarle inmóvil.*



!hey dante: *con este aerosol llameante, el ejército ocre va a empezar a sudar la gota gorda. ¡Es infernal!*



!italian job: *¡cuidado! Esta explosión ocurre en el lugar que estés señalando con el cursor. ¡No le des a Sarge!*



!penny: *¡esto es sadismo! Átales la M-80 a la espalda y míralos correr desesperados antes de estallar en mil pedazos.*



!roody-pooh: *los helicópteros de* Army Men Air Attack *vienen a echarte una mano. ¡Son el mejor de los aliados!*



!scooty: *puedes meter este truco varias veces para tener más de un soldado del espacio. Con paciencia, ¡puedes reunir todo un ejército de ellos!*

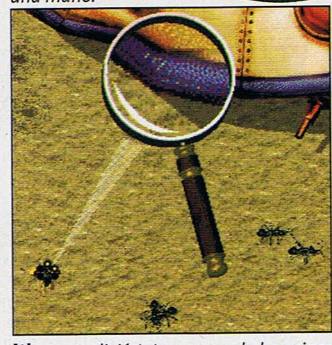


!stay frosty: *esta burbuja de energía hace que las balas dejen de ser un problema.*



Sarge es el más valeroso soldado del ejército verde, ¡estos truquitos no le vendrán nada mal para su misión!

Los helicópteros de Air Attack vendrán a echarte una mano.



!the sun: *diviértete quemando hormigas virtuales con la lupa. ¡Es mucho mejor que quemar a las de verdad!*



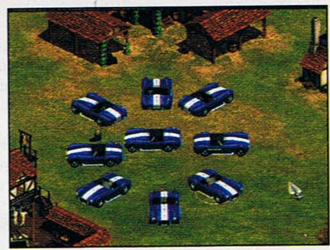
!halloween: Army Men *y* Resident Evil *se dan la mano con este curioso truco. ¡Acaba con esos zombis!*

Age of Empires II

¡Nuevos trucos para *Age of Empires 2!* En SCREENFUN 8/00 encontrarás los otros. Recuerda: pulsa [ENTER] para abrir la ventana de chat, mete el truco y vuelve a pulsar [ENTER] para activarlo.

Trucos

Obtienes una nueva unidad, ¡un coche deportivo con ametralladoras!:
how do you turn this on
Obtienes una unidad especial de exploración (¡es para lo único que vale!):
i love the monkey head



how do you turn this on: *mete este truco varias veces para obtener más coches.*



i love the monkey head: *también sirven para despistar a las unidades enemigas!*

Army Men 3D

Invencibilidad
Pausa el juego y pulsa estos botones: ▢,◎, L1 y, por último, L1+L2. Es un poco difícil, tienes poco tiempo para meterlos. Vuelve a intentarlo si no lo consigues, ¡tiene que funcionar!



Si has hecho todo bien, aparecerá la palabra INVINCIBLE como confirmación.



Este esforzado soldado de plástico...

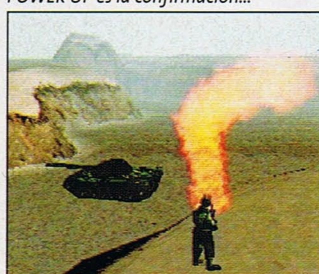


... ¡puede aguantar las peores explosiones y los más terribles tiroteos!

Disponer de todas las armas
Pausa el juego y pulsa rápidamente los botones ▢,◎, R1, L1 y por último R1+R2. Si lo haces bien, aparecerá un mensaje que confirma que el truco ha sido activado correctamente.



POWER UP es la confirmación...



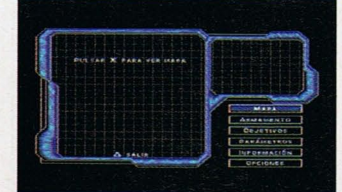
...de que dispones de todas las armas. Cuando se hace de noche en el desierto, la temperatura baja mucho. ¡Menos mal que tienes un lanzallamas!

El lanzallamas pone a temperaturas inaguantables el interior de esta lata...



Syphon Filter 2

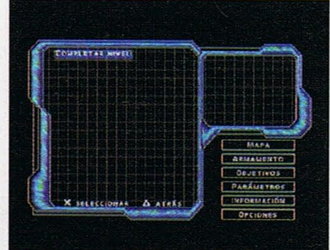
Si quieres pasar un nivel que se te esté resistiendo, haz esto: pon el juego en pausa. Ilumina la opción de mapa y aprieta (simultáneamente):
→+L2+R2+◎+▢+⊗
¡Es un poco complicado! Si lo haces bien, oirás un pitido. Luego ve al menú de opciones y verás que ha aparecido una nueva opción llamada *trucos*.
Si, por el contrario, eres un superagente y te gustan las cosas difíciles, desde la pantalla de selección de nueva partida pulsa simultáneamente estas teclas:
↑+[select]+L1+R2+◎+▢+⊗
¡Empezarás a jugar en el modo *difícil*!



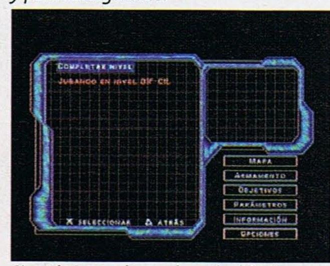
Al pausar el juego aparecerá esta pantalla. Pulsa: →+L2+R2+◎+▢+⊗...



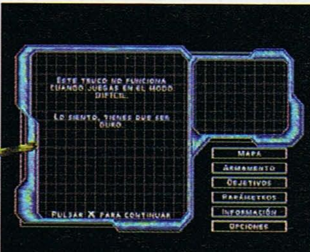
... y cuando bajes al menú de opciones, habrá una nueva sección llamada trucos...



... ¡donde podrás elegir completar el nivel y pasar al siguiente!



Si estás jugando en el modo difícil, cuando entres en el menú de trucos...



... ¡te encontrarás con que no te dejan saltarte los niveles! ¡Tienes que ser duro!

Supercross 2000

Pulsa R1 en la **selección del evento**, y abrirás una ventana de trucos. Introduce uno de los siguientes códigos para conseguir el truco correspondiente.



Trucos

Truco	Código
Sin accidentes:	NoCR4SH
Motos grandes:	B1GB1K3S
Motos pequeñas (¿o pilotos grandes?):	G14NTS
Salto extra (utiliza L1):	HoP
Piloto sin cabeza en modo *Practice*:	H34DL3SS
Sin pilotos:	N1R1D3RS
Gravitación lunar:	MooN



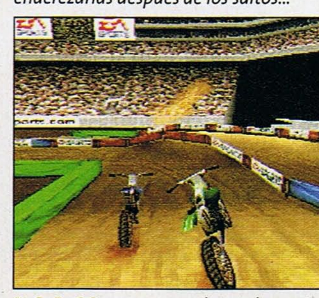
NoCR4SH: *abre la ventana password con R1 e introduce un código.*



Aprovecha e introduce el resto de los trucos, porque se guardan en una lista de elección para activar y desactivar. ¡Muy práctico!



B1GB1K3S: *los pilotos deberán dominar estas motos gigantes y luchar para enderezarlas después de los saltos...*



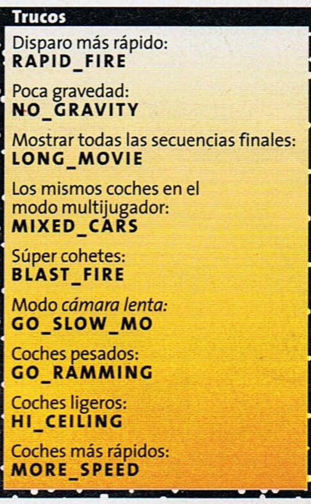
N1R1D3RS: *... ¡pero puede que las motos encuentren el camino para seguir avanzando ellas solitas!*

Vigilante 8: 2nd Offense

Escoge uno de los jugadores bajo el *Game Status* del **menú opciones** y pulsa al mismo tiempo L1+R1. Pulsa luego ⊗ dos veces e introduce el código. Una vez te confirmará que la introducción del truco ha sido satisfactoria.

Trucos

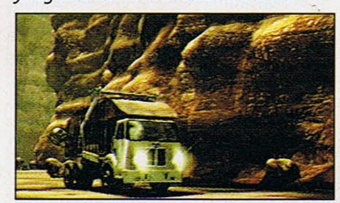
Truco	Código
Disparo más rápido:	RAPID_FIRE
Poca gravedad:	NO_GRAVITY
Mostrar todas las secuencias finales:	LONG_MOVIE
Los mismos coches en el modo multijugador:	MIXED_CARS
Súper cohetes:	BLAST_FIRE
Modo *cámara lenta:*	GO_SLOW_MO
Coches pesados:	GO_RAMMING
Coches ligeros:	HI_CEILING
Coches más rápidos:	MORE_SPEED



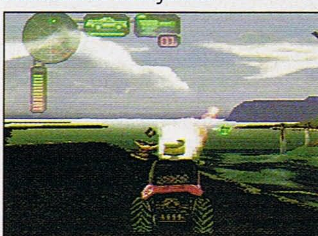
LONG_MOVIE: *pulsa L1+R1 primero, y seguidamente introduce el truco...*



... y, como premio, podrás disfrutar de las secuencias de vídeo finales.



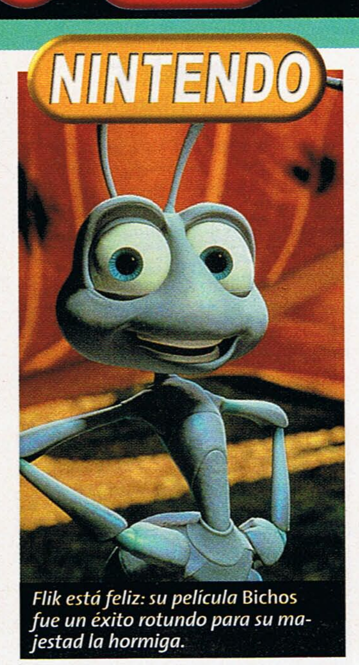
RAPID_FIRE: *gracias al disparo continuo no tendrás que esperar demasiado hasta haber acabado con tus enemigos.*



MIXED_CARS: *para que haya igualdad de condiciones en el modo multijugador, podrás elegir los mismos coches.*



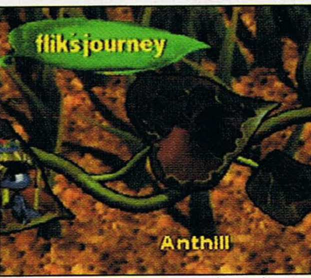




Flik está feliz: su película Bichos fue un éxito rotundo para su majestad la hormiga.

Bichos

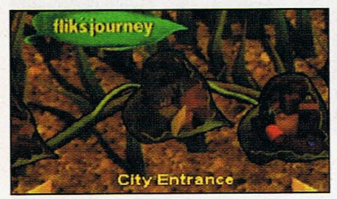
Flik pasa así por todos los niveles:



Primero mueve el cursor en el menú principal sobre la colina de hormigas. Luego mantén pulsados C▼C▲C◀C▶Z al mismo tiempo y entonces pulsa R.



Una flecha adicional aparece a la derecha confirmando la introducción.



Ahora podrás elegir cualquier nivel...



... y enviar a Flik, por ejemplo, a la gran ciudad, donde le esperan muchas sorpresas.



Re-Volt

Introduce los siguientes códigos como **nombres de pilotos**.

Cheats	
Todos los coches: **CARTOON**	Todas las pistas: **TRACTION** Coches pequeños: **MAGGOT**



***CARTOON:** con este nombre de jugador...*



... activarás vehículos de todas las clases, hasta un ovni (¡sólo para expertos!).



***TRACTION:** si activas todas las pistas con este truco, podrás recorrerte a toda velocidad los 444 metros de la pista de Toy World 2, por ejemplo.*



***MAGGOT:** esta palabra inglesa (gusano) describe muy bien el aspecto de los minicoches, ¡aunque los gusanitos de verdad no son tan rápidos!*

Re-Volt: carreras en el salón de tu casa.



Virtua Striker 2: Version 2000.1

Equipo MVP-Yukichan

Escoge el modo arcade, mueve el cursor por los siguientes equipos y confirma con START estas alineaciones: Yugoslavia, USA, Corea y Italia.

El equipo MVP-Yukichan aparece encima de Japón arriba, a la izquierda.



Elige nuevos miembros para Yukichan...



... ¡así llegará el color al campo!

Equipo Royal MVP Genki

Activa el equipo MVP Yukichan. Mueve el cursor sobre este equipo, mantén pulsado START y pulsa una vez Ⓐ. Se oirá la palabra *Rainbow* para confirmar que has introducido bien el código.



Parece que al equipo Yukichan modificado le gusta el oxígeno. ¡A ver si estos cascos también protegen contra los fallos!

Equipo F.C. Sega

Escoge el modo arcade. Lleva el cursor sobre los siguientes equipos y confirma Francia, Chile, Sudáfrica, Inglaterra, Alemania y Argentina con START. El equipo F.C. Sega aparecerá arriba en el centro, sobre Brasil.



¡Sega también tiene su propio equipo!

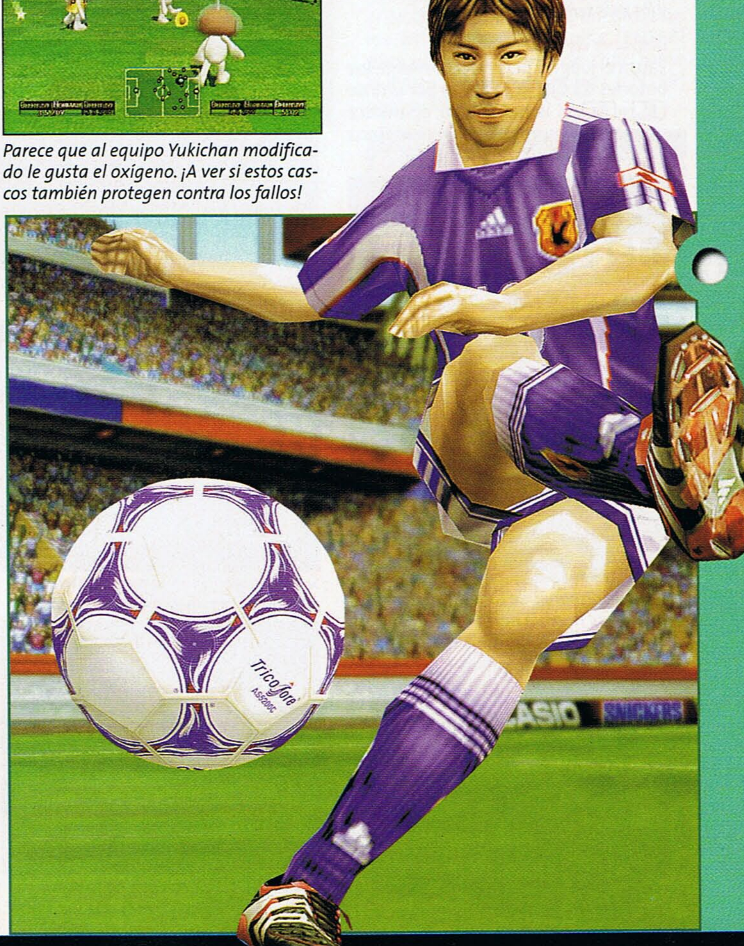
Música 'Virtua Striker 1'

En el menú principal mantén pulsado START y escoge el modo arcade con Ⓐ. Al escoger el equipo, sonará la música de la primera parte (se puede ver arriba a la derecha de la imagen).

TEAM SELECT 13

El cheat de música se confirma con el símbolo VS1 SOUND a la derecha.

Virtua Striker 2: un juego arcade donde hacerse con el balón y mantenerlo es muy complicado.



Texto: Elena Castellanos

ARMY MEN AIR ATTACK

Si te costó mucho combatir al ejército ocre cara a cara, ¿qué te parecería probar desde los aires?

SCREENFUN ¡SORTEO!

Si quieres saber cómo te iría en un helicóptero de plástico combatiendo a los soldados ocres, prueba a mandarnos una postalita. Sorteamos cinco juegos, ¡uno puede ser tuyo! SCREENFUN, ref.: Army Men, apdo. de Correos 14.151, Madrid 28080. ¡Buena suerte!



Un osito de peluche puede resultar monstruoso cuando sé es un soldadito.

Ya tenemos un nuevo juego de la saga de los soldaditos de plástico: Las últimas entregas *(Army Men 3D y Army Men: Sarge's Heroes)* fueron algo flojas, pero esta vez la calidad ha subido unos cuantos puntos. Como siempre, combates en el lado de los verdes y vas contra el ejército ocre y el azul, pero esta vez eres un piloto. Llevarás a cabo tus misiones desde el aire con el lema: "Si es ocre ¡acaba con él!". **Aparte de terminar con todos los soldados que puedas, deberás llevar a cabo misiones para ayudar a tu ejército, como liberar bichos manipulados por el ejército contrario, reunir víveres, hacer que un tren llegue a su destino, destrozar el garaje enemigo o liberar tus bases de una colonia de hormigas asesinas**. Para todo ello, cuentas con la munición estándar e ilimitada de tu helicóptero y con armas más complejas, repartidas por todo el territorio y que deberás recoger con el gancho apresador, tales como misiles de alto poder destructivo y lanzallamas. Además de todos los extras, hay muchos más objetos interactivos que puedes coger y desplazar (por ejemplo, puedes usar una manzana para taponar la salida de las líneas enemigas o un rosco para entrenar a las hormigas asesinas).

Sin gráficos espectaculares ni grandes efectos sonoros, 3DO ha conseguido un juego divertido. Misiones verdaderamente difíciles hay pocas, pero se logra mantener la acción gracias a un control sencillo, unos escenarios curiosos y un modo de dos jugadores que mantiene la tensión para los que ya se hayan pasado el juego. ¡Derrítelos!



PC | PS | N64 | DC | E

Army Men: Air Attack
Shooter con misiones aéreas para todos.

7.490 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-2 jugador

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Misiones divertidas, acción, protagonistas atractivos y el modo dos jugadores.

Cuando conoces el juego, pierde interés, gráficos simplemente pasables.

En este shooter, tu soldadito verde se sube a un helicóptero para luchar desde las alturas. 7

Texto: Elena Castellanos



Este tren tiene que llegar a su destino como sea, así que deberás buscarle una batería y quitarle los obstáculos del camino.



En esta misión tendrás que rescatar a tres valientes hombres, entre ellos a Sarge, ¡amenazados por una enorme lupa!

INFO

¡Soldados por un día!



Virgin Interactive es la compañía encargada de la distribución de los juegos 3DO en España. Para la presentación de sus dos últimos lanzamientos, Army Men 3D y Army Men Air Attack, Virgin decidió llevarnos a los periodistas un día al campo y entrenarnos como soldados auténticos. Montamos en quads, piraguas e hicimos un circuito (que incluía escalar, reptar, saltar obstáculos y disparar al enemigo). Fue un día muy divertido y una experiencia digna de repetirse. No os creáis que la vida de reportero es siempre tan fácil, pero de vez en cuando, una alegría...



Como soldadito de plástico, las abejas son también una amenaza.

El lanzallamas es un arma muy poderosa.



El modo de dos jugadores permite mantener el interés a los que hayan terminado el juego.

TUS COPILOTOS DE PLÁSTICO

HARDCORE
¡Suicida! se lanza al ataque y descuida un poco las misiones de defensa. ¡Nada mejor que un home missile!



RAWHIDE
Más pausado que sus compañeros, pero no menos atrevido: ¡se emociona lanzando un simple misil!



WOODSTOCK
No te confundas: su nombre no tiene nada que ver con el lema 'Amor y paz'. ¡Es el loco de la ametralladora!



GORKY 17

Los diseños de monstruos de este juego sólo pueden ser el producto de una mente calenturienta.

Antes de cada combate, tus personajes manifiestan su opinión de la situación.

Los restos de una base militar salpican el escenario.

Una ciudad fantasma, un misterioso virus... ¡y docenas de mutantes sedientos de sangre! En mitad de todo, un comando trata de escapar. ¿Te suena?

Gorky 17 es un juego de rol con ambientación e historia muy parecidas a *Resident Evil*, ciertos toques de juego de rol y un sistema de combate estratégico por turnos vagamente similar al de *Incubation*. La integración de estos tres elementos ha dado lugar a un título irregular, con algunas cosas muy buenas, pero también muy malas.

La ambientación y estética del juego son impresionantes. A ello contribuyen los elaborados escenarios prerrenderizados y los cuidadísimos gráficos 3D de los personajes y los monstruos. Las voces en español son otro buen punto a su favor.

Lo del juego de rol viene porque los personajes mejoran sus habilidades al ganar experiencia. Es una lástima que no te dejen alterar sus parámetros de salida, como sería de recibo. La aventura tiene puzzles muy sencillos, y se queda en mero trámite entre combate y combate. Los encuentros no son aleatorios, sino que están preprogramados para saltar en cuanto pasas por ciertas zonas del mapa.

Pese a la interfaz intuitiva y eficaz, el sistema de combate no nos ha convencido. **Tu mayor preocupación es intentar siempre ahorrar munición.** Cuando usas un arma poderosa, te sientes culpable de no haberla reservado para más tarde. Al final, acabas eliminando a los enemigos a cuchilladas y renunciando a usar las armas más chulas. ¿Y por qué las armas tienen líneas de tiro tan limitadas? La idea es que te coloques estratégicamente para apuntar a los monstruos, pero la medida se nos antoja excesivamente artificiosa. ¡Vamos, que tiene tarea no poder disparar a un monstruo que está justo a tu lado! Otra situación absurda es que un enemigo diminuto pueda bloquear tu línea de tiro a un monstruo gigantesco. ¡Vaya chasco!

Navegar por los inventarios es muy sencillo: no tendrás problemas para organizarte.

Los ataques que hacen más daño se distinguen con un rápido zoom de la cámara.

Sólo si el monstruo se cruza con las líneas de color rojo podrás dispararle.

Los modelos 3D del juego están muy cuidados, como este camión tan chulo.

La zona coloreada en verde representa el alcance de movimiento del personaje.

Prender fuego a un monstruo es estupendo: ¡sufre daño durante tres asaltos!

Poco elaborado: la interacción con otros personajes se limita a escenas prediseñadas.

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

PC | PS | N64 | DC | E

Gorky 17

Combate estratégico por turnos para expertos.

7.450 pts. | Friendware/Topware | 1 jugador

Mín.: Pentium 200 MMX, o 166 con tarjeta aceleradora. 32 MB RAM *Rec.* Pentium 266, tarjeta aceleradora. 64 MB RAM.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

La interfaz. Las voces. La ambientación. El alucinante diseño de los monstruos.

Sistema de combate artificioso. Parte de aventura y rol poco elaborada.

Las extrañas reglas de combate y la poca munición hacen que la diversión no levante el vuelo. 7



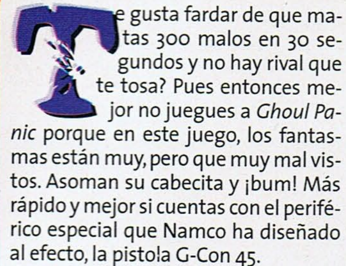
INFO

Ghoul Panic fue presentado en la FER (Feria Española de Recreativos) de Madrid el pasado año. Entonces ya nos pareció un juego muy atractivo por su estética burlona y su dinamismo. En los últimos números hemos comentado muchos juegos para consola procedentes de recreativa, la mayoría para Dreamcast (Soul Calibur, Crazy Taxi, Virtua Striker...). Puede parecer que la consola de los 128 bits acoge mejor las conversiones por su calidad gráfica, pero lo cierto es que, como en estos juegos se agradece sobre todo la jugabilidad e interacción, las conversiones para PSX pueden resultar también muy acertadas (en breve tendremos una sorpresita: Radical Bikers).

Este tío se pasó tanto bailando que adelgazó un poquito de más.

Ghoul Panic

¡Uy, qué susto más grande! El castillo de 'Ghoul Panic' está lleno de fantasmas: si quieres dormir tranquilo, desenfunda tu G-con 45 ¡y dales en toda la sábana!



Te gusta fardar de que matas 300 malos en 30 segundos y no hay rival que te tosa? Pues entonces mejor no juegues a *Ghoul Panic* porque en este juego, los fantasmas están muy, pero que muy mal vistos. Asoman su cabecita y ¡bum! Más rápido y mejor si cuentas con el periférico especial que Namco ha diseñado al efecto, la pistola G-Con 45.

Existen varios modos: arcade, aventura, supervivencia y para dos jugadores, pero en todos ellos tienes que hacer básicamente lo mismo, que es ir ganando los minijuegos a cambio de dinero u objetos. El modo aventura recuerda a *House of Dead* (en versión light, por supuesto); recorres el castillo abriendo puertas y superando las pruebas que se esconden detrás, pero la estética del juego es completamente distinta: no son siniestros zombis, sino fantasmas de los de toda la vida con forma de sábana volátil o esqueleto bailongo. Los minijuegos consisten en matar a todos los fantasmas que pilles y te vayan saliendo por la pantalla: unas veces tendrás que fulminarlos según su color; otras, irán saliendo por una chimenea, o volando, o serán esqueletos bailones o fantasmas pulgas que acosan a los gatos y, de vez en cuando, combatirás contra algún jefe final. También a veces se tratará sólo de dar un único y certero disparo, y otras, ¡cuidado con el que se mueva! Lo esencial es que seas muy rápido y tengas buena puntería (cuanto más lejos te pongas, más puntos te dan). También se puede jugar con el pad normal de la PSX, pero perderás dinamismo. ¡Agárrame a esos fantasmas!

Texto: Elena Castellanos



PC | **PS** | N64 | DC | E

Ghoul Panic
Shoot'em-up para todos.

7.990 pts.	SCE - Namco	1-2 jug.

• Memory Card, Vibración, Visual Memory

Gráficos	Sonido	Jugabilidad
7	8	8

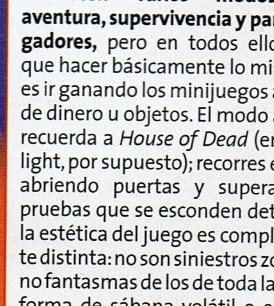
☺ Poder jugar con pistola como en recreativa, muy dinámico, con humor y traducido.

☹ Gráficos regulares, el juego sin pistola es muy difícil.

Un shoot'em up muy dinámico, con fantasmas de toda la vida, para jugar con la pistola. **8**



Dispara al esqueleto en las articulaciones hasta que se quede como el del ejemplo.



Se abre la puerta del castillo y aparecen fantasmas por todos lados ¡mata al menos 24!



¡Pilotos fantasmales! Están atravesando el jardín: dispárales a toda velocidad.



¿Ya has conseguido acabar con todos los espíritus? Pues mira quién te está esperando.



En el modo aventura te vas moviendo por el castillo disparando a los cursores.



Tras cada puerta te espera una prueba: si consigues superarla, ganarás distintos premios.



¿Hay algo peor que un fantasma? Sí, una pulga fantasma. ¡Ayuda a esta dulce gatita!

Mira qué cara de cachondeo tiene este fantasma sabanero; si supiera lo que le espera, no se reiría tanto. Le vamos a desinflar la sábana muy rapidito, ¡por listo!



En el modo de dos jugadores no sólo deberás hacerlo en el tiempo indicado, sino que tendrás que ser más rápido que tu compañero.

Después del buen sabor de boca dejado por 'Guilty Gear', la Playstation se anota ahora otro excelente juego de lucha en 2D.



El Star Platinum de Jotaro es el stand más veloz, con su lluvia de puñetazos.

JoJo's Bizarre Adventure

Jotaro lleva las de perder en este combate. Su rival, Kakyoin, ha estado manteniendo la distancia con su técnica *Emerald Splash*, y nuestro héroe no ha podido hacer otra cosa que protegerse. De repente, Star Platinum aparece junto a Jotaro. Hay un destello de luz y... "¡Ora, ora, ora, ora, oraaa!". Una tormenta de golpes se desencadena sobre el aturdido Kakyoin, que a duras penas los ve venir. ¡La pelea ha dado un giro inesperado!

Ahora tú también puedes acompañar a Jotaro y sus amigos en su viaje por el mundo, combatiendo a malvados usuarios de stands (¿que cómo funciona un stand? Mira la caja de info). La dificultad es, por defecto, para novatos: ¡los enemigos se tragan todo lo que les echas, y rara vez aprovechan tus errores! Pero si entras en el menú de opciones y subes el nivel de dificultad inicial al máximo, ¡uau, cómo cambia todo! Los rivales se convierten en adversarios apasionantes y difíciles, ¡sólo si eres un experto podrás ganarle a la astuta máquina en este nivel!

A diferencia de otros juegos de lucha, la historia de *Jojo's B. Adventure* está muy elaborada. El modo *SP Story* es parecido a un tebeo, e intercala curiosos minijuegos que más tarde se hacen accesibles desde el menú principal. Esto hace que la versión de Playstation supere a la de Dreamcast, a pesar de que ésta tiene más animaciones y colorido. ¡Quién lo iba a decir!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala



El Silver Chariot de Polnaref parece multiplicarse para golpear a D'bo desde todas direcciones con su sable de esgrima.



El stand de Midler se transforma en una boca gigante que mastica al rival...



... o en unas tijeras, un arpón, una sierra, ¡o incluso en un coche que sale desde el suelo!



Acaba con tu oponente con un súper golpe y verás su cara desencajada de dolor.



Si peleas contra D'bo, tendrás que vértelas con su siniestra marioneta animada.



Pero Jotaro, ¿cómo se te ocurre saltar a tontas y a locas? ¡Te han pillado en el aire!

Su mano... ¿atraviesa la pistola? Los personajes de este juego tienen poderes muy extraños.

INFO

El ataque de los stands



La mayoría de los personajes del juego poseen un stand que les ayuda en los combates. Pulsa el botón de stand y aparecerá a tu lado. En este caso, los golpes los asesta él en tu lugar (1). También puedes hacer que el stand se lance por su cuenta en un combo preprogramado, mientras tú atacas simultáneamente. ¡Dos contra uno! (2).

ALGUNOS PERSONAJES

Dispones de dieciocho personajes desde el principio. Luego se añaden otros cuatro más.



Kakyoin
Stand: *Hierophant Green, de cuerpo elástico.*



Polnaref
Stand: *Silver Chariot, rápido tirador de esgrima.*



Midler
Stand: *High Priestess, adopta extrañas formas.*

Jotaro
Stand: *Star Platinum, veloces y precisos puñetazos.*



Joseph
Stand: *Hermit Purple, una enredadera morada con espinas.*



Iggi
Stand: *The Fool, utiliza chorros de arena para atacar.*

D'bo
Stand: *Ebony Evil, se alberga en un siniestro muñeco diabólico.*

Chaca
Stand: *Anubis, una espada que posee la mente de quien la maneja.*



Avdol
Stand: *Magician's Red, un espíritu de fuego. Sus ataques son llameantes.*



Alessy
Stand: *Sethan, una sombra que transforma a los rivales en niños.*



Street Fighter EX2 Plus

¿Otro 'Street Fighter'? Pues sí, otro. ¡Y bien majo que es! Está visto que esta serie es de las incombustibles...

Veinte personajes son una cantidad muy respetable para un juego de lucha. ¡Y a los básicos se añaden tres personajes secretos!

Durante el ataque súper, el escenario se vuelve negro para mostrarlo en todo su poder.

El fogoso fakir indio Dhalsim vuelve a las andadas, con algunos golpes nuevos que aprovechan al máximo la eslasticidad de sus miembros.

¡Vuelven las fases de bonus! En una destruyes un satélite, y en otra (en la imagen) hay que derribar a la sombra con ataques excel.

¡Tiger Shot! Al igual que Vega y Blanka, Sagat se estrena en las 3D.

Nuevos Personajes

Sagat: El eterno enemigo de Ryu. ¡Cuidado con su Tiger Uppercut!

Blanka: La bestia Blanka, tan verde como siempre, luce su mejor peinado.

Nanase: Esta chicuelilla es experta en el manejo del palo. ¡Te apalea!

V.Rosso: ¡Poder volcánico! La técnica de V. Rosso es... ¡explosiva!

Area: Una sakater que utiliza un guante cibernético para pelear.

Sharon: ¡Tramposa! ¡En uno de sus súper ataques saca una pistola!

En esta nueva edición del *Street Fighter EX Plus Alpha*, los personajes tienen un aspecto más sólido, y los efectos visuales han mejorado. **Los gráficos del juego anterior ya estaban quedándose un poco anticuados, así que la puesta al día era necesaria.**

La selección de luchadores también nos ha parecido acertada. Aunque entre los que se van están Sakura y Akuma (¡qué pena!), vuelven los clásicos Sagat, Blanka y Vega (¿o era Balrog?). ¡Lo malo es que han vuelto a olvidarse del sumoka E. Honda! Las nuevas incorporaciones al Universo *Street Fighter* (Sharon, Area, Nanase y V. Rosso) no tienen pinta de ganarse un lugar destacado en el cuadro de la fama, ¡pero ahí están para intentarlo!

En el sistema de lucha hay una novedad. **Aparte de los nuevos golpes personales de cada luchador, se añaden los ataques excel,** algo parecido a los custom combo del modo V de *Street Fighter Alpha 3*: durante un breve periodo de tiempo, tu luchador es capaz de lanzar golpes a velocidad de vértigo y realizar así espectaculares combinaciones. ¡Sólo para expertos! En cuanto a modos de juego, los vulgares *Survival*, *Team* y *Time Attack* han sido eliminados del menú inicial. En su lugar tienes un modo *Director* (grabas un combate y luego lo reproduces manipulando la cámara) y un minijuego de romper barriles rodantes (¡es más desafiante de lo que parece!).

Vega vuelve a la acción en esta nueva edición del juego. ¡Es su debut tridimensional!

Es discutible que estas novedades impriman suficiente personalidad a *Street Fighter EX2 Plus* como para que su adquisición compense a los propietarios de la primera parte. Pero teniendo en cuenta que se trata de una muy digna adaptación de la máquina recreativa, hay motivo para el regocijo.

Garuda se ha convertido en personaje secreto.

V. Rosso es el amo de la tierra. ¡Puede hacer que se abra y escupa fuego!

Otro de los personajes secretos es Shadowgeist. ¡Más parece un superhéroe Marvel que un genuino luchador de Capcom!

PC | PS | N64 | DC

Street Fighter EX2 Plus
Lucha pseudo 3D para avanzados y expertos.

7.990 pts. | Capcom | 1-2 jug.
- Tarjeta de memoria

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Selección de personajes mejorada. Fases de bonus. Pequeñas mejoras.

Pocas novedades. El Dual Shock es un pad muy duro para *Street Fighter*.

Antes era un buen juego, ¡y ahora es mejor! ¿Cuántos golpes puedes meter en combo? **8**

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

EA SPORTS

PRIMERA DIVISION STARS

LFP
Producto bajo Licencia Oficial
Campeonato Nacional de Liga 1ª División. Temporada 99/2000



Aquí tenemos un jugador sonriendo a la cámara. ¡Si es que son unos vanidosos!

Otro manager de fútbol, esta vez de EA Sports. ¡Aunque parece destinado a jugar la promoción!

Bajo el sugerente título de *Primera División Stars* se esconde un innovador manager de fútbol para Pc. **Es innovador porque introduce un nuevo concepto en la gestión de la plantilla: la mejora de jugadores.** Esto quiere decir que, partido a partido y con buenos resultados, te serán otorgadas una cantidad de estrellas que luego podrás invertir en la mejora de las cualidades de los jugadores de tu plantilla, así como en la compra de cualquier estrella de otra liga.

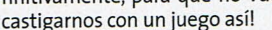
Hasta aquí, todo bien, ¡pero la ilusión por jugar una partida dura hasta que ves la pobre interfaz con la que se le ha dotado! A primera vista, el simulador del *Primera División Stars* parece el del *FIFA 2000*, pero enseguida te darás cuenta de que lo han descafeinado: el manejo tan malo de tus jugadores en el campo hace que te canses de la partida a la primera de cambio. Y es que, claro, ¡a los futbolistas les han puesto una IA tan pobre e irreal, que es lógico que se comporten como idiotas! Y no queremos quitarle el mérito a la gente de EA-Sports por innovar en un juego, cosa que muy pocos hacen, pero...

Lo que no se puede hacer es, después de elevar a la todopoderosa saga *FIFA* al Olimpo de los juegos, atreverse a publicar un juego de una calidad infinitamente más baja que el anterior. *Primera División Stars* es un juego que ha roto moldes en algunos aspectos, pero eso sí, ¡esperemos que los haya roto definitivamente, para que no vuelvan a castigarnos con un juego así!

En el modo de repetición tendremos la oportunidad de ver las mejores jugadas.

¡Penalty arbitroooo! La IA del arbitro es todavía peor que la de los jugadores.

Javier La Laguna y Julio Maldonado 'Maldini' prestan sus voces para el juego.





PC	PS	N64	DC	E

Primera División Stars
Arcade futbolístico para principiantes.

7.495 pts.	EA Sports	1-2 jug.

Mín: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD. *Rec:* Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 130 HD, Joystick, Aceleradora 3D.

Gráficos 7 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

Buena curva de dificultad. La idea de mejorar a los jugadores es innovadora.

¿Por dónde empezar? Simplemente, es un juego para gente no muy exigente.

PC: otro juego del montón. EA Sports suele sacar títulos con muchísima más calidad. 6

Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 6

Memory card y dual shock

PS: lo mismo que en la versión de PC. Es una lástima que no hayan copiado su propio *FIFA*. 5

Texto: Daniel Palomares



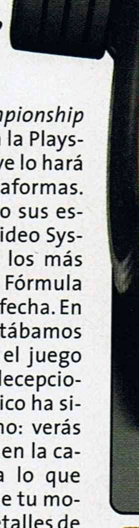


¡Goooooool! En el Primera División Stars *marcarle al oponente una goleada es muchísimo más fácil de lo que parece.*

A pesar de tener un aspecto gráfico decente, el simulador del juego de EA Sports representa a todos los jugadores iguales.

F1 Racing Championship

El duelo de la F1 está más caliente que nunca, y no precisamente en las pistas, ¡sino en tu consola!



La escudería McLaren es una de las más prestigiosas dentro de la Fórmula 1. ¿Te molaría pilotar uno de sus monoplazas? En F1RC están todos los grandes de la temporada 99.

F1 Racing Championship ya ha llegado a la Playstation, y en breve lo hará al resto de plataformas. Ubi Soft ha unido sus esfuerzos a los de Video System para realizar uno de los más avanzados simuladores de Fórmula 1 que hemos visto hasta la fecha. En el anterior número comentábamos las alta expectativas que el juego había levantado, y no ha decepcionado nada. El aspecto gráfico ha sido desarrollado al máximo: verás hasta los reflejos del cielo en la carrocería de tus bólidos, a lo que puedes unirle los efectos de tu monoplaza en el asfalto, los detalles de los circuitos y un largo etcétera.

Respecto a jugabilidad, el grado de realismo es total: los distintos daños que sufre tu vehículo afectan a la conducción de distinta forma, cada uno de los pilotos obrará a su modo cuando intentes adelantarles, **tienes cinco perspectivas de cámara y, en las vistas desde el interior del vehículo, verás con todo detalle el cockpit.** Las paradas en los boxes serán también fundamentales: puedes retocar más de 30 elementos de tu bólido (echa un vistazo a las gráficas de telemetría y modifica en consecuencia), para lo cual has de tener en cuenta las características del circuito y el clima al que te enfrentas.

Después de todo esto, ¡no te asustes!, para los menos puristas existe un modo arcade, donde se sacrifica el realismo a cambio de un control más sencillo. ¡A sus puestos!



En el primer menú, eliges entre la compleja simulación o el más sencillo arcade.

La vista piloto con sus 2 retrovisores es aconsejable sólo para los más expertos.

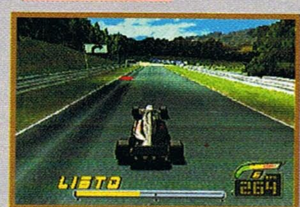


El aspecto gráfico está muy trabajado; lo apreciarás especialmente en los golpes.



Hay cinco perspectivas traseras para elegir la que prefieras.





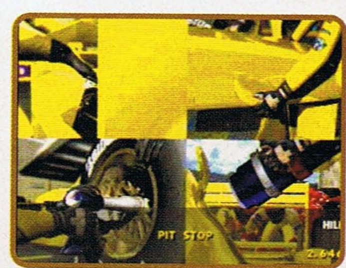
Dentro del modo simulación, además de poder competir en duelo, contrarreloj, campeonato o individual, tenemos una quinta y refrescante opción: irnos a la escuela. ¡Y no precisamente con libros! En el ingenioso modo escuela que ha incluido Ubi Soft, recorrerás el circuito elegido una y otra vez mientras una barra indicadora te muestra el trazado correcto para coger las curvas, en qué momento debes comenzar a frenar y cuándo volver a acelerar.



Texto: Elena Castellanos



En el modo de dos jugadores, puedes elegir la división de pantalla que te resulte más cómoda, pero ambas van a hacer que tu campo de visión sea más engañoso.



Las paradas en los boxes te permitirán calibrar tus bólidos al máximo.

USAF

UNITED STATES AIR FORCE

¡Enemigo a tus seis! Esperemos que nunca tengas que oír esto, porque entonces estarás en apuros. Sólo Jane's puede conseguir algo así.



Dos F-15, un F-4 Phantom, un F-16, un A-10 y un F-117 Nighthawk. ¡El perfecto arsenal de combate aéreo!

Una vez más, Jane's nos vuelve a dejar boquiabiertos con uno de sus simuladores. Esta vez ha sido con el *USAF United States Air Force*. Un simulador de combate aéreo que reproduce la realidad rozando casi la perfección. Aunque, si no has jugado antes a ser piloto virtual, te aconsejamos que empieces con otro más sencillito.

Gracias a la estrecha colaboración con la fuerza aérea norteamericana, podrás pilotar algunos de los mejores aviones de combate de los que disponen los Estados Unidos.

Para poder disfrutar de todo ese arsenal bélico, se pone a tu disposición un modo *campaña*, que constará de varias misiones por países como Irak o Vietnam, además de un modo de acción rápida, que no es más que una misión sencilla en la que tú fijarás los parámetros con los que quieres jugar.

En definitiva, como todos los simuladores de Jane's, ***USAF*** **está rodeado de una calidad innegable, tanto en el comportamiento de los aviones como en la IA de tus enemigos. Y es que, si no fuera por un pequeño tutorial donde te enseñarán las maniobras básicas, este juego estaría sólo al alcance de expertos jugadores.** Pero eso sí, si estás interesado por el tema, ¡*Jane's USAF* será un buen maestro para todo un as del cielo como tú!

PC | PS | N64 | DC | E

Jane's USAF

Simulación de combate aéreo para expertos.

7.990 pts. | Jane's/Electronic Arts | 1-16 jug (red)

Mín.: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, 550 MB HD, aceleradora 3D 4 MB. *Rec.:* Pentium II 350 MHz, 64 MB RAM, acel. 16 MB.

Gráficos 10 | Sonido 9 | Jugabilidad 7

☺ Variedad de aviones. Reproducción fidedigna del combate aéreo. Excelentes gráficos.

☹ El juego es casi exclusivamente para expertos, pero aun así sabrás apreciar la calidad.

¿Es tu sueño pilotar un caza de 110 millones de dólares? Sólo Jane's hace que se cumplan tus deseos. **9**

Texto: Daniel Palomares

INFO

¿Qué es Jane's?

Para los que sólo conocen a Jane's por sus excelentes simuladores bélicos, tanto aéreos cómo terrestres, tienen que saber que Jane's ha sido reconocida durante un siglo como la más alta autoridad en cuanto a temas militares, que van desde la defensa del espacio aéreo hasta el transporte. Las cúpulas militares de más de 165 países, entre las que se encuentran el Pentágono y el Kremlin, han acudido a los expertos de Jane's para consultar los datos más actuales de equipo militar y asuntos de defensa.

El vapor acumulado en las alas se condensa formando dos bonitas estelas.

Una bella estampa de un F-15 sobrevolando los casinos de Las Vegas.

Un misil cualquiera sale catapultado de un avión a más de 2.500 km/h.

Tras confirmar el objetivo, sólo queda disparar el misil y esperar el derribo.

El F15 lleva siendo desde 1972, año de su fabricación, el mejor cazabombardero del mundo.



F-22 LIGHTNING 3

A una velocidad supersónica llega desde Inglaterra la tercera parte del simulador 'F-22 Lightning'. ¡Novalogic pasa al ataque!

El *F-22* es una de las más perfectas máquinas que surcan el cielo hoy en día. En él se concentran todos los ingenios humanos aplicados a la industria aeronáutica, y por si eso fuera poco, dispone de un arsenal de misiles y bombas, tanto aire-aire como aire-tierra, de lo más variado y a cada cual más destructivo. Por todo esto, *F-22 Lightning* se ha convertido en el objeto de una de las más extensas sagas para PC (claro está, si exceptuamos a los *Larry*).

Si el avión en sí ha ido mejorando año tras año, qué duda cabe de que los chicos de Novalogic han hecho lo mismo con su producto. A través de 40 misiones, te sumerges en acciones de campaña por todo el mundo, o bien, si lo que quieres es volar nada más instalar el juego, te ofrecen una serie de misiones sueltas que servirán de piedra de toque para las futuras situaciones en las que te verás implicado. **Gracias a la gran experiencia de Novalogic con los simuladores, el F-22 se hace divertido de pilotar, conservando el punto justo entre complejidad, sólo apta para expertos, y cierto toque de arcade que le hace que siga conservando toda su gracia para los novatos.**

Y por si esto fuera poco, volarás en entornos totalmente tridimensionales, con enemigos bastante astutos. El juego también incluye la posibilidad de jugar con 128 personas por Internet, pudiendo, incluso, comunicarte por habla. ¡Para luchar contra el aburrimiento, el *F-22 Lightning 3* es tu mejor aliado!

El F-22 Lightning es el caza más avanzado tecnológicamente de la actualidad.

INFO

F-22 Lightning 3 *es el primer juego con el que dispondremos en nuestro arsenal de misiles y bombas de un dispositivo nuclear. Esta bomba se usa para eliminar objetivos terrestres definitivamente. Su uso está restringido y se precisa una autorización del alto mando militar para poder operar con ella. ¡Pese a todo esto, aquí en SCREENFUN estamos en contra de cualquier tipo de dispositivo nuclear!*

Junto a las bellas costas de Indonesia, una formación de F-22 se dispone a romper la primera línea defensiva de baterías antiaéreas para después ir directamente a liberar la ciudad sitiada. En un juego de estas características, el más mínimo error puede ser fatal.

Hemos localizado al enemigo y nos disponemos a derribarlo. Y es que, a pesar de la crudeza, somos o él o nosotros.

En F-22 tendrás la oportunidad de escoltar un B-2 o bombardero espía. ¡Incluso podrás capturar todo un 747!

En F-22 mantendremos un constante diálogo con nuestro wingman. Lo mejor es que será en un perfecto castellano.

Una bella estampa de noche. En el juego dispondrás de misiones tanto diurnas como nocturnas, e incluso con lluvia.

Después de soltar la bomba nuclear, su pequeño paracaídas se despliega; así te dará tiempo de escapar.

PC | PS | N64 | DC | E

F-22 Lightning 3

Simulador de combate para avanzados y expertos.

7.450 pts. | Novalogic/Friendware | 1-128 Jug(red)

Mín.: Pentium II 200, 32 MB RAM, 220 MB HD. *Rec.:* Pentium II 350, 64 MB RAM, aceleradora 3D 8 MB.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 8

La posibilidad de hablar por Internet como en la realidad. Gran variedad de misiones.

Hay sólo un avión con el que poder disfrutar, pero claro, es de la saga *F-22*.

Un excelente juego con el que iniciarse en el mundo de la simulación aérea. 9

Texto: Daniel Palomares



Michelin Rally Masters: Race of Champions

Los coches de MRM también se desplazan a Estados Unidos, aunque allí no se celebran normalmente campeonatos (PC).

Tienes 2 vistas desde el interior del coche; en una verás el cockpit (PSX).

El modo de dos jugadores es más jugable en unos circuitos que en otros (PSX).

Cuando tu coche derrape, podrás ver las marcas en la carretera (PC).

Los coches de autocross también dan mucho juego en estos circuitos (PC).

¿Te gustaría protagonizar un duelo a todo gas entre Carlos Sainz y Colin McRae? En 'Michelin Rally Masters' compiten frente a frente los mejores del mundo.

Cada año los mejores pilotos de rally de la temporada se reúnen para participar en la copa Rally Masters, donde demuestran sus cualidades en pruebas eliminatorias uno contra uno. Pues bien, *Michelin Rally Masters* reproduce este evento en tu consola y en tu PC. También se incluye un campeonato con el tradicional sistema de contrarreloj, en el que compites en solitario y se van midiendo tus tiempos a medida que vas superando circuitos. Tanto la versión de PC como la de Playstation resultan muy arcade, lo que agradecerán los no muy expertos en el género. En PSX, los gráficos se resienten algo; los de PC, sin embargo, resultan bastante brillantes. El modo de dos jugadores eleva la emoción en bastantes puntos, aunque algunos circuitos quedan muy confusos con la división de pantalla.

Durante el juego podrás utilizar cuatro cámaras distintas, dos desde detrás y dos en el interior del coche, pero cuando vuelcas, la cámara varía automáticamente para que te recrees en el tortazo que te acabas de dar. ¡La transición es increíble! Los vehículos que puedes pilotar son de las actuales escuderías, unidas a algunas clásicas, y también están representados los circuitos más famosos de todo el mundo (entre ellos, el español de Canarias). ***Michelin Rally Masters* no supera a sus rivales, pero consigue emular el atractivo de la prueba que representa.** ¡Saca ese Carlos Sainz que llevas dentro!

PC | PS | N64 | DC | E

Michelin Rally Masters
Juego de carreras de rally para todos.

7.495 pts. | Infogrames | 1-2 jug.

Mín: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 40 MB HD. *Rec:* Pentium 266 MHz, 32 MB RAM, 130 HD, Joystick, aceleradora 3D.

Gráficos 9 | Sonido 7 | Jugabilidad 7

Buenos gráficos en PC, trofeo Rally Masters, control sencillo.

Tiene demasiada competencia para destacar, gráficos regulares en PSX.

PC: carreras de rally con el atractivo añadido de representar la copa Rally Masters. 8

Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Tarjeta de memoria y vibración.

PSX: Los gráficos se resienten bastante, pero la jugabilidad compensa este déficit. 7

Texto: Elena Castellanos

En tu PC, apreciarás todos los detalles del coche, ¡hasta el número de la matrícula!

¿Quién ganará este año el trofeo Rally Masters? Tú decides: SCREENFUN ya lo ha ganado unas cuantas veces.

Resident Evil 2

Una pequeñuela encuentra alivio y protección bajo los maternales cuidados de Claire.



Lo bueno de los monstruos grandes es que puedes usar la artillería pesada sin reparo.



Una medida prudente: nada más cruzar una puerta, prepara tu pistola para lo peor.



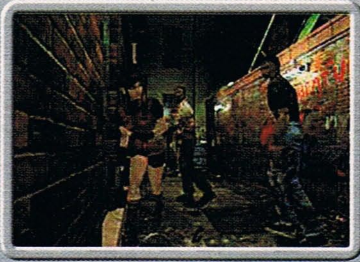
Los gráficos de la versión de Playstation eran de lo mejor que ha dado esta consola, y aunque en DC sólo mejoren en su resolución, siguen siendo excelentes.

La Dreamcast pronto se verá agraciada con el muy esperado *RE: Code Veronica*. En este juego, la protagonista será Claire Redfield, que debutó en el juego de Playstation *Resident Evil 2*.

Aunque cada vez queda menos gente que no haya jugado al *Resident Evil 2*, es bueno que se haga ahora una conversión de este título para DC. La historia de *RE: Code Veronica* sólo está completa si has jugado a su aventura anterior, y estaría feo que para hacerlo tuvieras que irte a otra consola. Ahora bien, **si ya jugaste a la versión de este juego para Playstation, puedes pasar tranquilamente de la de DC**, porque las diferencias son tan mínimas como las que había con la de PC. Los gráficos van en alta resolución, ¡y punto! Lo demás sigue igual que antes.

Dado que la Dreamcast tiene un lector más rápido, habría sido lógico esperar que los tiempos de carga entre pantalla y pantalla fueran mínimos, cosa que no ocurre. **Y echamos de menos un sistema de control analógico alternativo, como el que pusieron en la versión de N64.**

Un pequeño bonus es la galería de vídeos e imágenes, que se va engrosando cada vez que te acabas el juego. No es mucho, pero menos da una piedra.



Si tu personaje está dañado, empezará a cojear y será más difícil huir de los zombis.





5 gorras del Raccoon Police Department serán sorteadas entre todos los agentes que nos manden una postal o carta a esta dirección: SCREENFUN, ref.: Gorra RE, apdo. de Correos 14.124, 28080 Madrid. ¡Buena suerte!

PC | PS | N64 | DC | I

Resident Evil 2
Aventura de horror zombi para avanzados.

9.490 pts. | Capcom | 1 jugador

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 7 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Es un gran juego...

... que no ha cambiado nada en esta conversión. ¡Queremos más extras!

Un aperitivo previo a *RE: Code Veronica*, sólo recomendable si no lo jugaste ya antes.



Textos: Gabriel Pérez-Ayala y Elena Castellanos

Road Rash Jailbreak



¡Menuda piña! Si te chocas, saldrás disparado y te llevará tu tiempo reponerte.



¡Compenetrados! Junto a un amigo conduces un sidecar: uno pega mientras el otro dirige.



También puede que no te mole ser un salvaje y te pases al lado bueno de la ley.



Un juego de lo más macarra: sales a la carretera a demostrar que eres un malote y, para ganarte los favores de tu banda, te peleas contra el resto de peña que pulula.

Los moteros macarras de la famosa saga vuelven a sacar brillo a sus motos y a salir a la carretera con el lema: "Bate, golpea y patalea al contrario con tal de ganar la carrera". **En esta ocasión deberás sacar a Spazz de la cárcel realizando trabajillos sucios que te hagan subir de rango y ganarte el respeto de los colegas.** Además del modo *jailbreak*, hay algunas novedades en el menú, como la posibilidad de pasarte al lado bueno de la ley y hacer detenciones. ¡Curiosamente el juego resulta mucho más difícil como poli! También puedes conducir motos con sidecar junto a un amigo: uno conduce y el otro se pone ciego a golpear. El modo multijugador llega a admitir hasta cuatro jugadores con el multitap. Por último, destacan la contrarreloj y el duelo entre polis y ladrones. El control es sencillo, y puedes elegir entre un modo más arcade y otro más cercano a la simulación para controlar tu moto. Pero respecto a gráficos y sonido, el juego deja mucho que desear: los moteros, en ocasiones, parecen más un cacho de carne sin forma que otra cosa. *Road Rasher Jailbreak* consigue salvarse por su jugabilidad y originalidad, pero a estas alturas podían haberse currado un poco más lo de los gráficos.



Un duelo cara a cara: no sólo tienes que correr, sino también zumbar a tu compañero.



¡Cómo le canta el pozo a este tío! Este sino te da con la cadena, te mata con el aliento.

PC | PS | N64 | DC | E

Road Rash Jailbreak
Juego de carreras y peleas para todos.

7.490 pts. | Electronic Arts | 1-4 jug.

• Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 8

Muchos modos de juego, historia muy divertida, modo multijugador.

Gráficamente muy pobre, cortes musicales repetitivos y sosos.

Salvajes moteros sin ningún escrúpulo invaden las carreteras. ¡Cuanto más chungo, mejor! 6

Superbike 2000

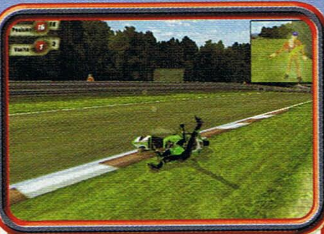
EA Sports

En las repeticiones puedes seleccionar cámara lenta o varios ángulos diferentes.

El campeonato mundial de superbikes aún no tiene muchos seguidores en nuestro país, pero tal vez con EA Sports gane unos cuantos adeptos.



En PC también tienes la opción de jugar a pantalla dividida contra un amigo.



¡Pero levántate chiquillo! Algunas formas de caerse no resultan muy ortodoxas.

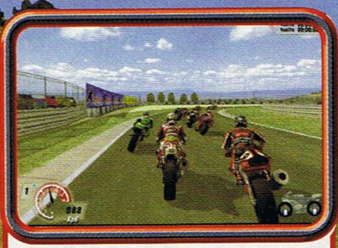


Corres con los pilotos y motos de la temporada oficial del año 99, representadas al mínimo detalle.

¡Toma caballito! Expertos y novatos, todos tienen su hueco en Superbike 2000.



Todos preparados en parrilla de salida para la superpole que decide el ganador.



Superbikes 2000 ha dado un salto importante respecto a su antecesor.

Es difícil que un juego, al cambiar de plataforma, dé un giro de 180 grados, pero difícil no es imposible, y *Superbike 2000* lo consigue. En el número pasado comentamos el mismo juego para Playstation y no nos convenció en absoluto ni en cuanto a gráficos ni en jugabilidad. Pero la misma versión en PC alcanza una importante calidad gráfica y también sube muchos puntos en cuanto a realización técnica. El grado de realismo es total: experimentarás mucho mejor la sensación de velocidad, los circuitos están plagados de todo tipo de detalles y el menú es de lo más completo. ***Superbike 2000* te permite iniciarte en el mundo de las carreras desde un modo más arcade (para lo que podemos activar un montón de ayudas a nuestro piloto u otras como quitar daños de moto, salida nula, accidente completo...) hasta la simulación pura y dura,** para los que prefieran los retos difíciles y no se quieren limitar a echar unas carreras, sino dominar una moto con reacciones muy similares a las reales. Y podemos decir que la simulación está muy lograda. De hecho, si te decides a jugar sin ayuda, ¡vas a catar mucho el duro asfalto! Aparte de eso, tienes la posibilidad de jugar en red o a través de Internet, e incluso en el mismo ordenador, en pantalla dividida.

Los pilotos y motos representados corresponden a la temporada 99 y nos dan idea, junto a los circuitos, del trabajo gráfico que se ha llevado a cabo. Cada moto está copiada hasta la última pegatina. El apartado del audio también destaca con luz propia, los efectos sonoros te ayudarán a meterte en la carrera a fondo. *Superbikes 2000* es un juego completísimo, casi rozando la perfección. ¿Una vueltecita?



PC | PS | N64 | DC | E

Superbike 2000

Simulador de superbikes para todos.

5.495pts. | EA Sports | 1-2 jug.

Mín.: Pentium 200 MMX, o 166 con tarjeta aceleradora. 32 MB RAM *Rec.:* Pentium 266, tarjeta aceleradora. 64 MB RAM.

Gráficos 9 | Sonido 9 | Jugabilidad 9

Gráficos, audio, comportamiento de las motos, ¡de lo mejor en su género!

Alto requerimiento de hardware, deporte sin muchos seguidores.

Superbikes 2000 supera con mucho a su homónimo en PSX y pone el listón muy alto.

9

Texto: Elena Castellanos

Tony Hawk's Skateboarding



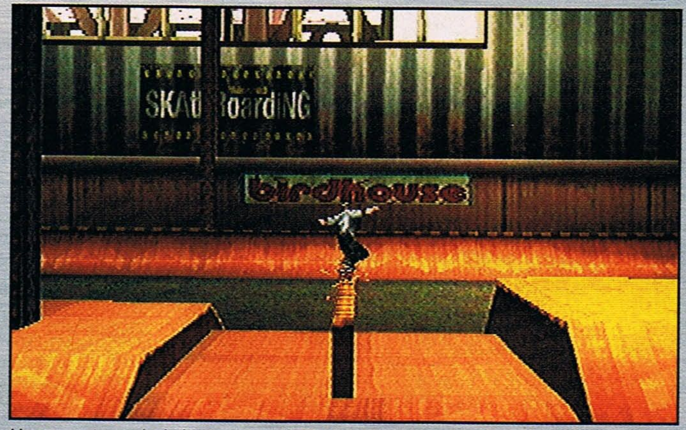
Podrás interactuar con el entorno buscando nuevos combos que te den más puntos.



Aprovecha los grandes saltos para hacer los trucos más difíciles de ejecutar.



Para llegar tan alto, además de una buena velocidad, haz un truco llamado Fastplant.



Una muestra más de la espectacularidad del Tony Hawk's Skateboarding son sus repeticiones. Ahí tendrás la oportunidad de admirar los mejores trucos.

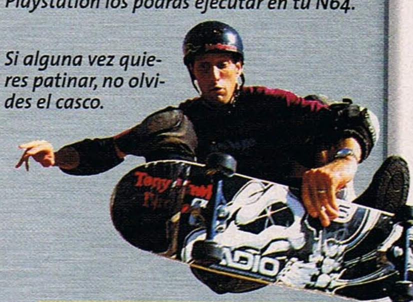
Aquí tenemos de nuevo a nuestro querido Tony y a sus amigos, pero esta vez para la Nintendo 64.

La conversión es realmente fiel con respecto a la de Playstation si exceptuamos el apartado gráfico (todo en el juego se ve borroso) y el sonoro.

En este último es donde más se nota que la Nintendo 64, no tiene el potencial de la PSX, ya que la excelente banda sonora con que contaba el juego, con grupos de la talla de Primus o los Dead Kennedys, se ha visto reducida a meros loops de las canciones que al final, de repetitivos, se te hacen bastante pesados. Aun así es de elogiar que hayan hecho todos los esfuerzos por incluirlos en el cartucho. Por lo demás, **los poseedores de una Nintendo están de enhorabuena, porque el juego incluye todos los skaters, con Tony Hawk a la cabeza,** y todos los niveles completos de la versión de PSX, así como todos sus trucos, que es como se llaman las piruetas que hacen los skaters. En definitiva, *Tony Hawk's Skateboarding* cosecha éxitos alla por donde pasa y creemos que la Nintendo 64 tampoco se le va a resistir. ¡Parece que Tony y sus colegas han trasladado su skatepark a la Nintendo 64 y planean quedarse!



Todos los trucos que se podían hacer en Playstation los podrás ejecutar en tu N64.



Si alguna vez quieres patinar, no olvides el casco.



PC | PS | N64 | DC | I

Tony Hawk's Skateboarding
Simulador de skate para ptes. y avanzados.

10.990pts. | Neversoft/Proein | 1-2 jug.

- Vibración, Expansion Pak.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

Muy adictivo. Varios modos de juego. Poder jugar contra un amigo. Original.

La música se reduce a loops continuos de la original. Gráficos borrosos.

Buena conversión: el juego cosecha tantos éxitos como el skater que le da nombre.



Texto: Daniel Palomares

Theme Park World



En la versión de PSX también podrás montar las montañas rusas tal y como quieras.



Aunque han cambiado algo, los menús siguen conservando su gran accesibilidad.



Al igual que en el PC, los parques a los que accederás serán de lo más variado.



En la versión Playstation dispondrás de casi todas las atracciones que había para elegir en la versión PC; conserva, también, su belleza visual.

Parece que se ponen de acuerdo en sacar juegos de estrategia para la Playstation y, junto con el *Railroad Tycoon II*, sacan el *Theme Park World*. Una buena noticia ya que no abundan juegos de este tipo en la consola de Sony. Y aunque este no es el caso... ¡hay veces que se los podrían ahorrar!

El aspecto gráfico, por muy raro que parezca, no difiere mucho del de PC, y es que hay que elogiar la labor de los diseñadores de Bullfrog. Por si esto fuera poco, **el juego en su totalidad mantiene una más que notable semejanza con su hermano mayor de PC,** cosa de agradecer, porque aunque una Playstation no tenga ni punto de comparación con un PC, sus usuarios no deben de conformarse con menos. Lo único que no se podrá hacer será mandar e-mails con postales de nuestro parque ni publicar o bajarnos parques de Internet, pero claro, eso son limitaciones obvias de la consola de Sony.

Por lo demás, éste es un título de los que nunca acumula polvo en las estanterías, por lo bueno que es. Y es que estaremos noche y día (algo nada recomendable, por otra parte) intentando crear el parque de nuestros sueños...

¡La imaginación al poder!

Aquí se puede observar la gran calidad gráfica conseguida para la Playstation.

Estos son los 'angelitos' a los que tendrás que entretener.



PC | PS | N64 | DC | E

Theme Park World
Simulador de parque de atracciones para todos.

7.490 pts. | Bullfrog/E. Arts | 1 jugador.

- Tarjeta de memoria, vibración.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 9

Excelente conversión, mantiene todas las cosas que hicieron triunfar al de PC.

No hay opciones de mandar nada por e-mail, pero no es culpa del juego.

Si eres aficionado a la estrategia y tienes una Playstation, no dudes en comprar este juego. 9

Texto: Daniel Palomares.

En el juego de mesa por ordenador de Hasbro, tiras el dado para conquistar el mundo. ¡Adelante!

RISK II

Corre el año de gracia de 1812. El ejército de Napoleón ha logrado que la mayoría de las casas reales europeas se arrodillen a sus pies. Ha llegado el momento de que el descarado ricachón francés reciba su merecido.

En la conversión del juego de mesa de Hasbro *Risk*, desplazas tus tropas por el globo terráqueo a tiro de dados y planificación estratégica. **Tendrás que conquistar determinados continentes y países o echar a jugadores despistados del tablero.** Las reglas del juego son como las de su genial modelo de mesa, sobre un mapa del mundo. Como diferencia, si hay una batalla entre armadas, se convierte en un mapa tridimensional, pero la estrategia de verdad se desarrolla sobre el mapa general. Con un simple click del ratón colocarás nuevas armadas y las enviarás a la batalla contra el enemigo.

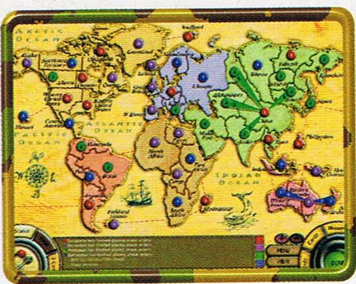
La nueva edición de *Risk* ha merecido la pena: después de la desilusionante primera parte, Hasbro lanza ahora una conversión del juego de mesa más depurada. Un modo de juego nuevo, muy original, en el que todas las partes actúan al mismo tiempo, refuerza la motivación.

Un sonido convincente y sencillos movimientos de control facilitan el trabajo del tirador de dados. Los contrincantes virtuales del PC van algo a la defensiva; sin embargo, en el apasionante modo de varios jugadores, el enfrentamiento es mucho más reñido.

consejos

El camino al poder

- Tener el valor de atacar es una de las características de un general de éxito en *Risk*. Si dejas los ejércitos agrupados en tus tierras, tus enemigos te arrollarán pronto. ¡No te repliegues: sé valiente!
- Sólo obtendrás los importantes mapas de construcción conquistando nuevos territorios, así que ¡arriésgate!
- Asegúrate cuanto antes un continente. Para ello dispones de ejércitos adicionales que te irán dando de vez en cuando en el juego y que puedes usar como refuerzo.
- Cada vez que consigas tres tarjetas Risk podrás cambiarlas por nuevas tropas.


En el modo simultáneo puedes atacar un país con varios ejércitos a la vez.



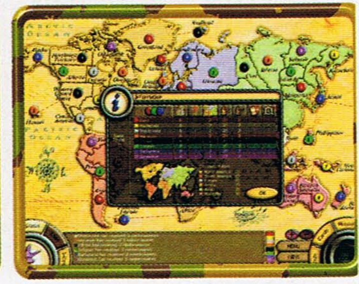
El ejército que SCREENFUN tiene en el Oeste de Australia atacado por todos los lados.



En el modo campeonato has de resolver 16 complicadas tareas de estrategia.



En el modo de varios jugadores pueden actuar hasta ocho generales humanos.


En todo momento tendrás acceso a información sobre el curso de la batalla.



PC | PS | N64 | DC | I

Risk II
Estrategia para principiantes y expertos.

7.995 pts. | Hasbro Interactive | 1-8 jugador

Mín.: Pentium 166, 32 MB RAM, Win 95, 60 MB HD. *Rec.:* Pentium 200, 32 MB RAM, Win 95, 320 MB HD.

Gráficos 6 · Sonido 8 · Jugabilidad 8

☺ Variantes de juego nuevas, modo campeonato elaborado, buen sonido.

☹ Aun con la parte 3D los gráficos son sosos, rivales CPU cobardes, sin traducir.

Una conversión del juego de mesa sin fallos, que podría presentar más acción de batalla. 8

Texto: Elena Castellanos.

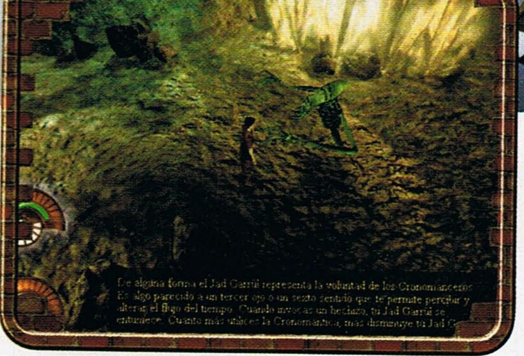
TIME MACHINE

Los aldeanos caminan rápido. Cuando logras encararlos, sus respuestas no son nada esclarecedoras.

¡El tiempo en tus manos! H. G. Wells se asoma al monitor del PC con nuevas y curiosas aventuras.

Puedes esquivar disparos, ¡pero es mejor que dispares tú antes!

El interior de la esfera cronomántica es mucho mayor que su exterior. Dentro aprenderás nuevos hechizos del tiempo.



No todos los lemures (una especie de fantasmas) son tan amables como éste, que te ayuda a aprender magia.

Eres H. G. Wells. Tu máquina del tiempo te ha llevado al año 800000 y ha desaparecido. Tu única pista es el Nautilus, una extraña concha que apareció misteriosamente en tu laboratorio. La sociedad del futuro ha cambiado mucho: la gente no muere, sino que envejece y rejuvenece con el paso de la *Ola del tiempo.* Esta misteriosa energía te ha transformado en niño. ¿Qué está pasando? ¿Qué es el Nautilus? ¿Dónde está la máquina? ¡Es hora de investigar!

***Time Machine* es una aventura gráfica en la que te manejas como si fuera una aventura de acción.** Hablas con la gente, te paseas por los escenarios (que tienen una sobresaliente calidad gráfica) y resuelves los puzzles (¡el del laberinto suspendido en el aire es particularmente diabólico!).

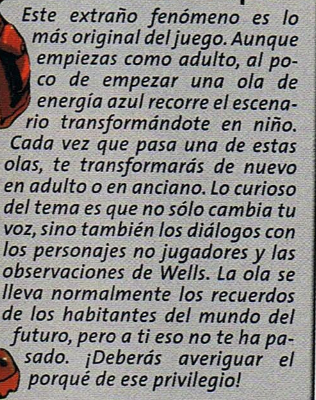
Los combates están muy preprogramados: no te creas que vas a pegarte con quien te dé la gana. Puedes usar armas o magia. La magia está limitada por tu *Jad Garrul* (¡los puntos de magia de toda la vida, vamos, pero con nombre místico!), que también se gastan cuando salvas la partida.

Aunque técnicamente es un título notable, con voces en español y todo (aunque algo histriónicas), nos ha parecido un poco lento y aburrido. Faltan eventos cómicos, comentarios con chispa y, en general, algo que te ayude a mantenerte despierto durante los soporíferos puzzles. ¡Sólo lo recomendamos a los aventureros de pro y fanáticos del género!



Wells vuelve a su primera infancia cuando le alcanza la ola del tiempo.

Si cometes un error fatal, una escena pregrabada te mostrará tu triste destino.



INFO

La Ola del tiempo

Este extraño fenómeno es lo más original del juego. Aunque empiezas como adulto, al poco de empezar una ola de energía azul recorre el escenario transformándote en niño. Cada vez que pasa una de estas olas, te transformarás de nuevo en adulto o en anciano. Lo curioso del tema es que no sólo cambia tu voz, sino también los diálogos con los personajes no jugadores y las observaciones de Wells. La ola se lleva normalmente los recuerdos de los habitantes del mundo del futuro, pero a ti eso no te ha pasado. ¡Deberás averiguar el porqué de ese privilegio!



Este laberinto es de lo más frustrante. La teleportación te desorienta continuamente, y puede arrojarte al vacío.



PC | PS | N64 | DC | E

Time Machine

Aventura gráfica y de acción para expertos.

7.450 pts. | Friendware/Cryo | 1 jugador

Mín.: Pentium II 233, 32 MB RAM
Rec.: Pentium II 350, 64 MB RAM, tarjeta aceleradora.

Gráficos 8 | Sonido 7 | Jugabilidad 6

Entorno gráfico muy cuidado. Movimientos de cámara. Argumento interesante.

Interacción con personajes poco elaborada. Puzzles soporíferos.

Una bellísima aventura gráfica que coquetea con el género de aventura de acción. 7

Texto: Gabriel Pérez-Ayala

Rayman

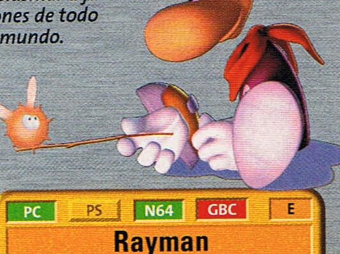

A medida que avanza el juego, Rayman va consiguiendo nuevas habilidades.


Cuando pases todos los niveles, se te abrirá un mapa que te da acceso libre a cada zona.


¡Regresa a cada nivel para completar lo que no pudiste hacer la primera vez!


Cada juego tiene escondida una llave distinta (ubi key) que te permitirá tener acceso a un nivel secreto. Puedes cambiar la llave con tus amigos: ¡una estupenda idea!


En el juego de Game Boy también tendrás que liberar prisioneros.


Rayman ha conseguido entusiasmar a jugones de todo el mundo.

La Game Boy está últimamente de enhorabuena. En los últimos números ya hemos analizado conversiones de PSX y N64 para la pequeña consola de una calidad impresionante, como *Metal Gear, Track&Field, Star Wars: Racer*... ¡y aún queda por llegar *Tomb Raider!* Pues bien, los estrenos gloriosos no paran: dos juegos que rompieron en su día llegan a la portátil, poniendo el listón muy alto y, sobre todo, sacando todo el partido posible a la Game Boy tanto en gráficos como en jugabilidad. ***Rayman* es de lo más completo que se puede jugar en esta plataforma:** tardarás un montón en completar el juego (tomando el espíritu del original). Al principio sentirás que es algo lineal, pero en cuanto consigas abrir el mapa, tu elegirás en qué nivel quieres entrar, y tendrás que volver atrás a niveles ya pasados para explorar lugares a los que no podrás acceder hasta que hayas ganado determinadas habilidades. Aparte del mérito de lograr que *Rayman* alcance en la GB la jugabilidad de las grandes consolas, también los gráficos y el diseño de niveles son de una calidad excepcional. Y nuevamente, surge la pregunta: ¿es éste el mejor plataformas para GB? A este ritmo de estrenos, imposible de contestar.



PC | PS | N64 | GBC | E

Rayman
Plataformas para todos.

5.490 pts. | Ubi Soft | 1 jugador

- Ubi Key

Gráficos 9 | Sonido 8 | Jugabilidad 9

Alta jugabilidad, gráficos muy buenos, héroe carismático.

Movimientos imposibles que le restan puntos a la estupenda jugabilidad.

***Rayman* llega para conquistar el corazón de los Gameboy-maniacos... ¡y lo consigue!**


9

Tonic Trouble

Rápido: tienes que liberar a Doc pero ten cuidado con la maleta-robot.


¡Un tomate carnívoro! Pues se va a enterar, verás la ensalada que me voy a hacer.


Antes de meterte en la guarida de Grögh y arrebatarle la lata, recorrerás 5 niveles más.


¡Menuda mirada, para que luego digan que las zanahorias son buenas para la vista! Recoge instrumentos en cada mundo y ayuda a Doc a construir su máquina.


¡Ánimo, Ed! Grögh es muy poderoso, pero tú eres más astuto.

Ed está cansado de luchar contra tomates asesinos, pero con tu ayuda, ¡vencerá!

Ed el extraterrestre se da una vueltecita por la GB en busca de la dichosa lata de tónico que dejó caer en la Tierra. En la aventura le acompañan Doc, XYZ y el temible Grögh, en seis mundos que ya te sonarán si conoces al alienígena: entre otros, el cuartel de las verduras, la olla a presión y, por supuesto, ¡la torre de Grögh! En GBC, Ed vuelve a tener su habilidad para convertirse en Super Ed cuando encuentra máquinas de palomitas, y muchos de los instrumentos que debías buscar en su equivalente de PC y N64. **Como con *Rayman*, Ubi Soft demuestra que sabe hacer buenas conversiones y consigue sacar mucho partido de la portátil.** Pero el juego no queda tan resultón como en el anterior caso, y es que la historia de Ed no se presta tanto para la GB: ¡demasiados saltitos desesperantes! Además, la estética colorista y desparramantemente loca de PC y N64 que tanto aporta al juego, no queda tan brutal en GBC y los gráficos no destacan tanto como los de *Rayman*. Pero si evitamos las comparaciones, estamos ante un plataformas muy digno para la GBC: mundos muy diferentes, un héroe simpático, enemigos curiosos y ambiente laberíntico. ¡Ed sigue entusiasmando a los terrícolas!



PC | PS | N64 | GBC | E

Tonic Trouble
Plataformas para todos.

5.490 pts. | Ubi Soft | 1 jugador

- Ubi Key.

Gráficos 7 | Sonido 7 | Jugabilidad 8

Héroe, mundos muy diferentes, jeroglíficos motivantes.

Demasiados saltos, algunos desesperantes, algo repetitivo.

¡Un alienígena en mi Game Boy! Una buena conversión: no entusiasma, pero convence.

8

Textos: Elena Castellanos

Acaba con los monstruos a golpe de espada.

PC | PS | N64 | DC | I

Vampire Hunter D

Aventura vampírica de horror para avanzados.

7.490 pts. | Virgin Int. | 1 jugador

El protagonista de este juego es D, un cazador de vampiros. Tienes que entrar en un castillo lleno de monstruos para rescatar a una moza de las garras del conde Drácula local. El control, parecido al de *Resident Evil*, es poco apropiado para los combates a punta de espada de este juego. Hay muchos objetos para recoger, aunque la mayoría son poco útiles. La utilización de la criatura que tienes implantada en la mano es confusa y está mal explicada. Los saltos son difíciles de calcular, y te caes de manera injusta. El protagonista es chulo y está bien animado, pero sus enemigos son cutrosillos y tienen la manía de reaparecer cuando vuelves a una habitación.



Gráficos 6 | Sonido 7 | Jugabilidad 5

El protagonista es majo. Buena historia. Tres finales distintos.

El control es mejorable. Es demasiado frecuente fallar por culpa de la perspectiva.

No tiene nada realmente destacable, salvo la historia y el atractivo protagonista.





Haz la guerra en las arenas de Dune.



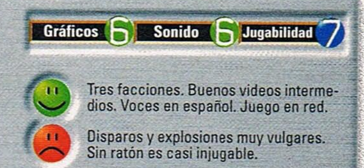
PC | PS | N64 | DC | E

Dune

Estrategia en tiempo real para avanzados.

7.490 pts. | Electronic Arts | 1-2 jug.

La caja reza: "... de los programadores de la serie de juegos *Command&Conquer*". Lo que no dicen es que *Dune 2* para PC fue creado mucho antes que los *C&C*, y llega ahora a Playstation con muchísimo retraso. Pese al tiempo transcurrido, sigue siendo un buen juego, cuyo principal atractivo en la versión de Play es la posibilidad de jugar escaramuzas contra tres oponentes computerizados o mediante cable link contra un amigo. Tres facciones con unidades propias, la intervención de los gusanos gigantes y la necesidad de construir sobre terreno previamente pavimentado son sus principales aportaciones al género. ¡Pero ojo! Sólo puedes jugarlo perfectamente con un ratón.



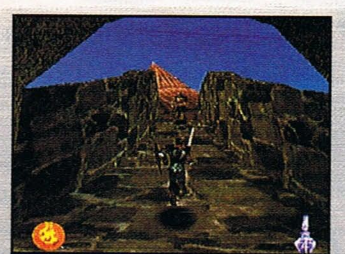
Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Tres facciones. Buenos vídeos intermedios. Voces en español. Juego en red.

Disparos y explosiones muy vulgares. Sin ratón es casi injugable.

Si quieres sacarle partido al ratón que te compraste para el *C&C*, este juego te irá bien.





Todo son largos e interminables corredores.



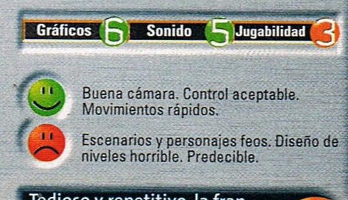
PC | PS | N64 | DC | E

Crusader's of Might&Magic

Beat'em up para avanzados.

7.490 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1 jugador

Disfrazado como una aventura con toques de rol, *Crusader's of M&M* es en realidad un beat'em up bastante malo. El motor gráfico es sólido, aunque tiene mucho redibujado, y la cámara está bien. Donde falla es por sus aburridos niveles, de aspecto blandorro y mal diseñados. Largos corredores que se ramifican no es precisamente un escenario de exploración excitante, sobre todo cuando se supone que estás al aire libre. Todo en este juego es predecible, cansino y repetitivo, ¡hasta la música! A la historia le falta gancho y motivación. Por ejemplo, tu primera misión es hacer de mensajero; ¡pues vaya un héroe legendario que estás hecho!



Gráficos 6 | Sonido 5 | Jugabilidad 3

Buena cámara. Control aceptable. Movimientos rápidos.

Escenarios y personajes feos. Diseño de niveles horrible. Predecible.

Tedioso y repetitivo, la franquicia de *Might&Magic* ya tiene su oveja negra.





Completa la misión y apunta el password.



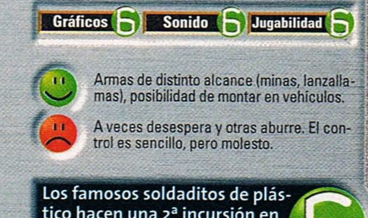
PC | PS | N64 | GBC | I

Army Men

Shooter para principiantes y avanzados.

5.990 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1 jug.

Los soldaditos verdes de plástico son peores que los de verdad, ¡lo invaden todo! Y si quieres comprobar lo que te decimos, echa un vistazo a los tres últimos números de SCREENFUN (éste incluido). Al empezar el juego, sólo se te abren dos campañas. Según vayas cumpliendo tus objetivos, recibirás el pasaporte para las siguientes misiones (y la posibilidad de abrir ya siempre la misión que prefieras). A medio camino entre la estrategia y el shooter, más tirando a lo segundo, *Army Men* es muy similar a *Army Men 3D* para PSX y, como éste, resulta soso: mucho campo abierto y poca acción y, cuando tienes que batallar por fin, resulta a veces desesperante y difícil, sin llegar a motivar.



Gráficos 6 | Sonido 6 | Jugabilidad 6

Armas de distinto alcance (minas, lanzallamas), posibilidad de montar en vehículos.

A veces desespera y otras aburre. El control es sencillo, pero molesto.

Los famosos soldaditos de plástico hacen una 2ª incursión en GBC sin mucho éxito.

6



¡Menos mal que no apostamos dinero real!



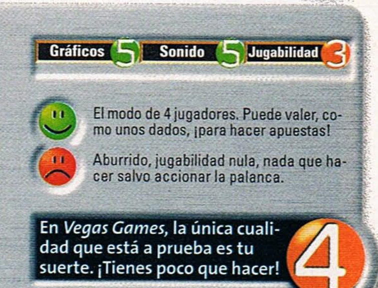
PC | PS | N64 | GBC | I

Vegas Games

Simulación de juegos de azar para todos.

5.990 pts. | 3DO/Virgin Int. | 1-4 jug.

Estamos de acuerdo en que hay simulaciones que son difíciles de llevar a cabo; unas porque resultan poco jugables, otras por complicadas, otras por demasiado simples, pero entonces, ¿por qué se empeñan en hacerlas? *Vegas Games* es un plomazo: el black jack, el bacarrá, los craps o la ruleta no son juegos que de por sí tengan mucho interés, salvo en un casino. Pero ya convertidos en juegos virtuales son un tostón, aparte de darle al botoncito para que te salga una combinación de colores o un número de dados o de ruleta que, si coincide con el tuyo, ¡pues bien!, y si no, ¡pues también! Tendrás que hacer poco más. ¿Acaso se han olvidado de que los juegos son para interactuar?



Gráficos 5 | Sonido 5 | Jugabilidad 3

El modo de 4 jugadores. Puede valer, como unos dados, ¡para hacer apuestas!

Aburrido, jugabilidad nula, nada que hacer salvo accionar la palanca.

En *Vegas Games*, la única cualidad que está a prueba es tu suerte. ¡Tienes poco que hacer!

4



Una carrera reñida: ¡todos son Ford Escort!



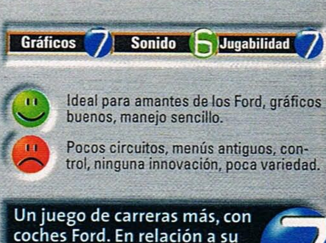
PC | PS | N64 | DC | E

Ford Racing

Carreras de coches para todos.

2.895 pts. | Dinamic | 1 jugador

Siguiendo la línea de juegos económicos de Dinamic Multimedia, *Ford Racing* ofrece cierta calidad a un precio razonable. Como ya habrás averiguado, tu parque de coches estará formado por la escudería Ford, con 12 modelos disponibles: desde los corrientes como el *Fiesta, KA, Escort, Focus y Puma* hasta prototipos como el *GT90* o coches de carreras como el *Taurus*. Competirás en cinco clases distintas de carreras, obteniendo otros vehículos y circuitos a medida que subes en el ránking. No estamos hablando del coche de carreras del siglo pero, respecto a su precio, el juego no está mal: unos gráficos bastante aceptables, un control sencillo (aunque un poco malo) y cierta diversión asegurada.



Gráficos 7 | Sonido 6 | Jugabilidad 7

Ideal para amantes de los Ford, gráficos buenos, manejo sencillo.

Pocos circuitos, menús antiguos, control, ninguna innovación, poca variedad.

Un juego de carreras más, con coches Ford. En relación a su precio, no está mal.

7

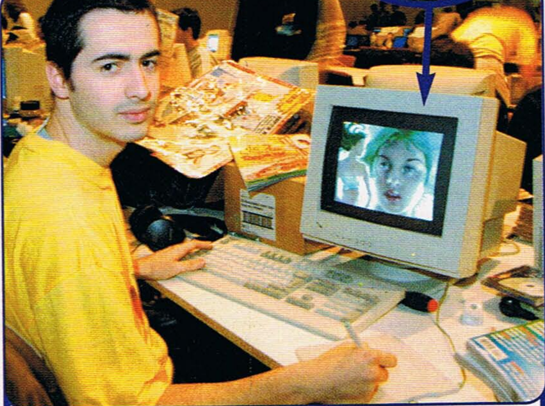
Textos: Gabriel Pérez-Ayala / Elena Castellanos

¡No, no estamos de compras!, simplemente nos disponemos a llevar nuestros equipos al pabellón. Pero hay que darse prisa, los mejores puestos están ya cogidos.

Éste era el magnífico Palacio de Congresos de Santiago de Compostela: un lugar idóneo para celebrar una party informática.

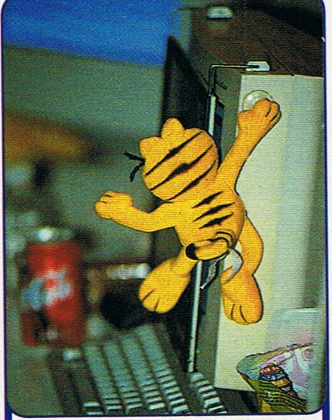
XUV

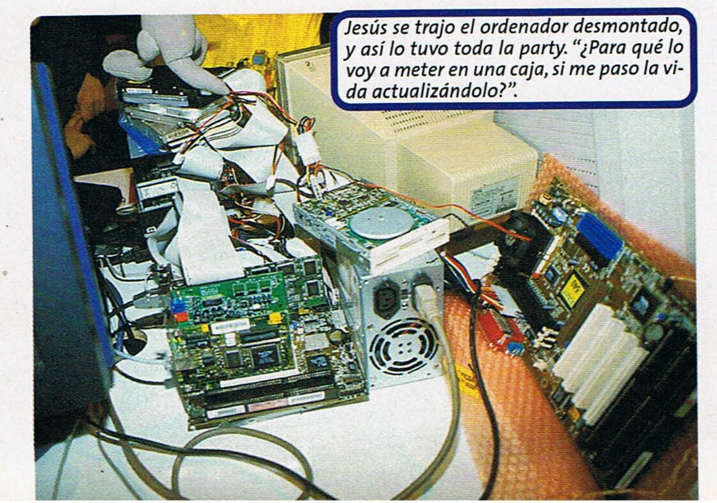
El fenómeno 'party' se extiende por toda España, ¡y Galicia no quiso ser menos! SCREENFUN se plantó en Santiago para contártelo todo.


Entre los asistentes a las partys se pueden encontrar verdaderos genios: el dibujo que se ve en pantalla está realizado sin escanear ninguna foto y sólo en una noche. ¡Sigue así, que tienes futuro!


"Pues si aprietas esta tuerca de aquí y puenteas el disco duro con la disketera, el procesador va a 1.000 MHz". Buen momento para intercambiar conocimientos.


La comunidad Linux también se encontraba en la party, dejando bien claro que también tienen muchas ideas que aportar.


El truco para triunfar en una party es sentirte como en casa: ¡todos los cacharros de tu cuarto son bienvenidos!

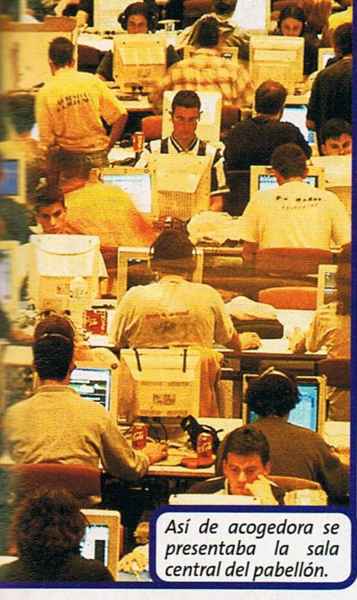

Jesús se trajo el ordenador desmontado, y así lo tuvo toda la party. "¿Para qué lo voy a meter en una caja, si me paso la vida actualizándolo?".

Tras el éxito de la *Campus Party* y la *Euskal Party* parece que la escena nacional está en auge. Por este motivo, se puso en marcha la primera edición de *Galicia Xuventude Net* los pasados 17, 18 y 19 de marzo. El lugar elegido fue el impresionante Palacio de Congresos de Santiago de Compostela. Desde primeras horas de la mañana, la actividad dentro y fuera del recinto era frenética: los organizadores ultimaban los detalles para que todo funcionara a la perfección mientras los partymaniacos descargaban sus equipos. Habían llegado desde todos los puntos de España preparados para pasar uno de los mejores fines de semana de su vida... **¡No puedes disfrutar de torneos de *Quake*, una red de Internet a una velocidad de vértigo, ni compartir tus experiencias con otros 600 locos de la informática todos los días!**

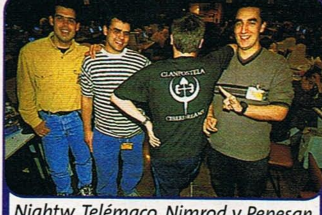
"Es la primera vez que vengo a una party", decía José (Madrid) nada más llegar, "y no me imaginaba nada como esto... ¡Es alucinante!". Nada más recoger la acreditación, pasabas a montar el equipo en la sala central del Palacio de Congresos. Las grandes hileras de mesas ocupaban casi la totalidad del salón, comandado por dos grandes pantallas de vídeo y la mesa de la organización. A diferencia de la *Euskal* y la *Campus*, el ambiente era más relajado: "Para gustos están los


Torneo de Quake: ¡ni se te ocurra despistarlos!

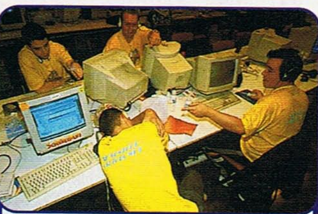
Texto: Álvaro García, J. Orge.



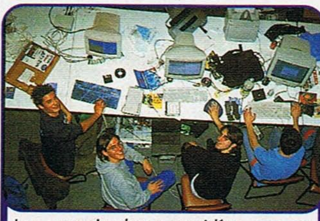
Así de acogedora se presentaba la sala central del pabellón.



Nightw, Telémaco, Nimrod y Pepesan, del clan Soc, nos dan su propia visión del logo de Quake.



Cuando las fuerzas flojean y uno cae rendido sobre el teclado, está expuesto a las bromas de sus compañeros...

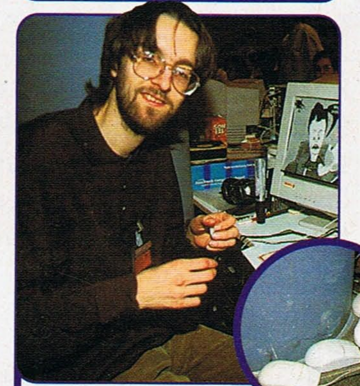


Los organizadores presidían con sus equipos la mesa principal: "¡Necesitamos tenerlos a todos controlados!".



Dicen que un cactus absorbe las radiaciones del monitor. ¡Cualquiera convence a éste de lo contrario!

HtDreams ¡ya no puede más!, tras un par de días sin dormir, los ojos se resienten de tanto monitor. "Sé que me vendría bien dormir un poco, ¡pero estas velocidades de acceso a Internet no se pueden desperdiciar!".



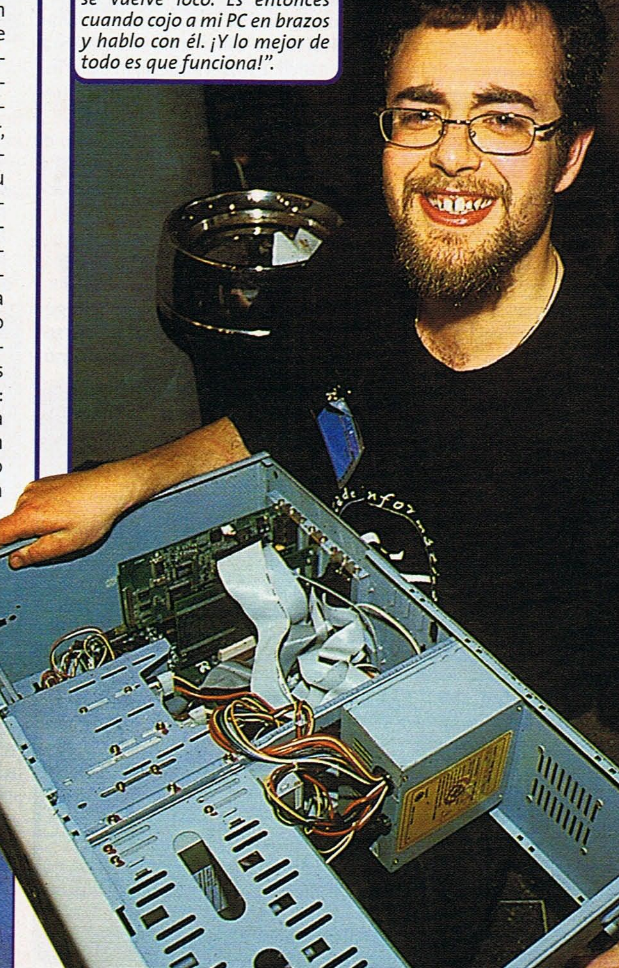
Matt el viajero también estaba allí. Aunque se le rompió el coche, consiguió que le llevaran.

ENTUDE GALICIA NET

colores", comentaba Juan Carlos. "En principio el sitio parece un poco serio... ¡pero seguro que conseguimos animarlo!". ¡Sin ninguna duda! En pocas horas se convirtió en un hervidero de monitores, ratones y teclados dispuestos a poner al límite el servidor de red. "Seguro que estos *chalados* no dejan que durmamos ni una sola hora, ¡y ya llevamos dos días sin dormir!", comentaba riendo Jose Vizcaíno, presidente de la Asociación de Jugadores Online y responsable de que el servidor de juegos funcionara a la perfección. A las 12 de la noche, cuando todo el mundo estaba perfectamente instalado, por la megafonía se apagó la luz y se oyeron las palabras mágicas: "¡Queda inaugurada la *Galicia Xuventude Net!*". **Los monitores iluminaban las caras de asombro de los 600 participantes.** Pero no había tiempo para disfrutar del relax: ¡comenzaba el torneo de *Quake!* En menos de un segundo ya se empezaron a oír disparos por todos los lados, gritos, insultos (¡sin mala fe, que todos sabemos lo que molesta que te hagan un frag en *Quake!*). En grupos de 32 jugadores se fueron realizando las clasificatorias, ¡hasta las 4 de la mañana! Algunos aprovecharon para descansar, aunque la gran mayoría siguió pegado a su ordenador... ¡Así terminaron algunos al día siguiente, durmiendo encima del teclado! Pero además también se realizaron conferencias muy interesantes: una de ellas fue la presentación de Windows 2000 NT. ¡Los usuarios de Linux echaban chispas con las palabras del responsable de Microsoft! Súmale a todo esto los concursos de Demos, Linux, diseño de webs y más de tres millones de pesetas en premios para los ganadores, ¿y que te queda? Pues, como decían Luis y Gabriel, **"La experiencia más alucinante que hemos tenido!".** ¡Esperamos que la repitan!

Un poco poco de diábolo suele desengrasar la maquinaria. "Ahora estoy como nuevo. ¿Una partidita de Quake III?".





"El sistema operativo se niega a funcionar y el lector de CDs se vuelve loco. Es entonces cuando cojo a mi PC en brazos y hablo con él. ¡Y lo mejor de todo es que funciona!".



Componiendo música con Fast-Tracker.

La party se acaba: es hora de volver a casa.

Móviles: puesta a

Haz que tu móvil sea único: puedes adornar a tu fiel compañero con un Pokémon en la pantalla y sonidos únicos y originales. Podrás hacerlo en los móviles de Nokia y Siemens. A continuación te explicamos cómo hacerlo.

Un teléfono móvil con un logo de SCREENFUN o con un Pokémon saludándote desde la pantalla resulta el doble de original que el *típico* móvil. Si además tus llamadas suenan con una melodía original, serás la envidia de todos tus amigos.

Actualmente, sólo los aparatos de Siemens y Nokia funcionan con gráficos. Otros fabricantes permiten al usuario componer sus propias melodías, pero para ello hay que introducir complicadas combinaciones de códigos para las notas musicales.

Pon guapa tu pantalla

Nokia ha introducido en sus móviles varias posibilidades para adornar la pantalla: en lugar del aburrido encabezado de MoviStar, Amena..., se puede colocar el *operator logo* que se quiera en la pantalla del móvil. Se llaman *operator logos*, porque aparecen en lugar del nombre del operador (ya sabes, MoviStar, Alcatel...) que mostraría la pantalla en su defecto.

SCREENFUN en lugar del Operator Logo. ¡Que bonito queda! ¿o no?

Los últimos modelos soportan también los llamados símbolos de grupo. Detrás de este concepto se esconde una idea práctica a la par que divertida: en los móviles de Nokia puedes organizar distintos *grupos de llamadas* y asignar las entradas de tu agenda telefónica a cada grupo. Cada uno de los grupos se puede corresponder con una imagen. Así, cuando te suena el móvil sabrás quién llama. Encontrarás la función *grupos de llamadas* al introducir los nombres en la agenda del móvil y dirigiéndote a *opciones*.

Con el Nokia *3210* puedes enviar mensajes de texto con imágenes a otro móvil. Estas imágenes están incluidas como *display logos*, y se pueden intercambiar

De los móviles de Siemens, sólo el modelo *S25* ofrece logos. La pantalla es en color y se pueden introducir logotipos en cuatro colores.

Más que un simple ring

La combinación ideal con las imágenes son los tonos de llamada personalizados. A pesar de que en los móviles actuales ya estén incluidos numerosos tonos y melodías distintas, en casi todos los móviles de Nokia y en el Siemens S25 puedes incluir la tuya propia. Así te asegurarás de que nadie más que tú tiene ese sonido.

En el Nokia *3210* se pueden incluir melodías introduciendo directamente códigos de notas musicales.

En el Siemens *C25* sólo se pueden componer canciones introduciendo la melodía directamente en el menú de composición correspondiente.

No sin mi pokémon: con programas shareware y desde tu PC puedes crear tus propios logos y transmitirlos por cable o infrarrojos al móvil.

¿Qué puedo hacer con mi móvil?

Modelo	Melodías personales (memoria)	Operator-Logo	Símbolos-grupos	Infrarrojos
Nokia *3210*	sí (1)	sí (1)	no	no
Nokia *5110*	no	sí (1)	no	no
Nokia *6110*	sí (1)	sí (1)	sí (5)	sí
Nokia *7110*	sí (5)	sí (1)	sí (5)	sí
Nokia *8110i*	sí (1)	no	no	no
Nokia *8210*	sí (5)	sí (1)	sí (5)	sí
Nokia *8810*	sí (1)	sí (1)	sí (5)	sí
Nokia *8850*	sí (5)	sí (1)	sí (5)	sí
Nokia Communicator *9000i*	sí (infinitos)	no	no	sí
Nokia Communicator *9110*	sí (infinitos)	sí (1)	no	sí
Siemens *C25*	sí (1)	sí (1)	no	no
Siemens *o*	sí (1)	sí (1)	no	sí

El Nokia *8110* y el Nokia *Communicator 9000* no soportan tonos ni logos

Mensajes creativos

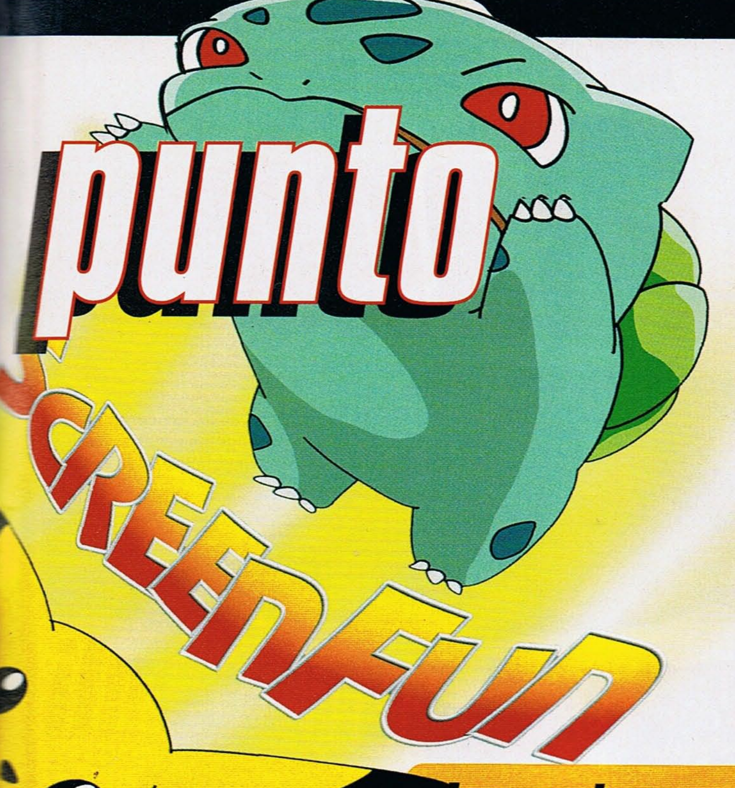
Para todos los usuarios de un móvil Nokia que quieran conseguir lo más rápido posible un bonito logo de pantalla o un sonido original, recomendamos conseguirlos a través de SMS: distintos distribuidores en Internet ofrecen listas de imágenes y melodías. Pagando (por transferencia o con tarjeta de crédito), el distribuidor envía el logo o el tono a tu número de móvil.

Las imágenes se transmiten en un formato de datos especial, y se cargan automáticamente en la memoria del móvil. En los móviles de Siemens no funciona la transmisión por SMS.

Del PC al móvil

Si tienes un móvil de Siemens y quieres cambiar tus logos o tus tonos con frecuencia, la otra posibilidad es más interesante: a través de un cable especial (o incluso por una conexión de infrarrojos, en el caso de algunos modelos de móviles) se pueden transmitir imágenes y melodías del PC al móvil.

Para la transmisión a través del interfaz de infrarrojos es necesario que tanto el móvil como el PC dispongan del correspondiente sensor. Normalmente los PCs de sobremesa no incor-



Buenas direcciones para logos y sonidos

www.gsmspain.com
Interesante página web con mucha información y servicios.
Mantiene una galería de logos, y permite que se descarguen e incluso que se envíen a teléfonos. También permite el envío de mensajes cortos con forma de dibujo para móviles que no soportan logos, así como el envío de mensajes SMS. Todos estos servicios son gratuitos, si bien para realizar algunas cosas es necesario registrarse como usuario (aunque esto también es gratis).

www.gsmonline.com
En esta página encontraremos melodías para el Siemens *C25* y para el Nokia *3210*. Además tenemos a nuestra disposición manuales de distintos modelos y un área dedicada a los principiantes en el mundo de la telefonía móvil, junto con un diccionario de términos que nos ayudará bastante.

www.portalgsm.com
Este servidor no destaca especialmente por disponer de melodías o de logos para los teléfonos, pero sí es cierto que contiene toda la actualidad del mundo de las telecomunicaciones. Siempre es bueno estar informado de los avances tecnológicos.

www.bulgaria.nu
Aquí hay melodías para los móviles de Siemens. Muchas de ellas son canciones de grupos conocidos. La página está en inglés, pero nos da una opción para verla en castellano.

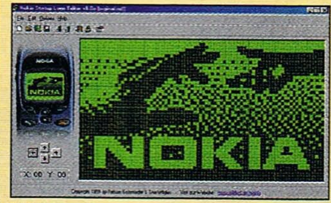
www.ringtones.net
Podrás encontrar una inmensa colección de melodías para móviles GSM de todas las marcas y modelos. Están ordenadas por orden alfabético, y las notas que hay que introducir aparecen de distinta forma dependiendo de la marca de móvil que tengamos. Es gratuita, pero está en inglés.

www.apic.com.sg/iguana/smsmain.htm
Gran oferta de logos de operadores de red, símbolos de grupos, imágenes y sonidos a través de SMS para todos los usuarios de Nokia. Es un servicio de pago, si bien tienen una zona de pruebas que es gratuita. Buena opción para un primer intento, en inglés.

poran este dispositivo, que sí es habitual en el caso de los ordenadores portátiles. Los cables especiales, que son necesarios para unir el móvil y el PC, son bastante caros si se compran al fabricante de móviles, que suele suministrarlos dentro de los accesorios opcionales. En las páginas web que aparecen en el cuadro de arriba a la derecha (que son para logos y sonidos) encontrarás información acerca de otros distribuidores que ofrecen cables con idénticas funciones a los originales y que suelen ser mucho más económicos ¡Más ventajas! Un cable como éste o una conexión de infrarrojos al móvil se pueden aprovechar para otras funciones: por ejemplo, para introducir los mensajes SMS en el ordenador, recibirlos y salvarlos. Si combinas un móvil con infrarrojos (que pueda enviar y recibir datos) con un portátil, podrás navegar por Internet en cualquier lugar, aunque la velocidad de la conexión será mucho menor que con un módem clásico.

Para transmitir y crear logos o melodías para el móvil, existe una larga serie de programas, que se pueden obtener como shareware. Los fabricantes de móviles también suministran paquetes de software muy completos (como por ejemplo el *Nokia Cellular Data Suite)*, pero son bastante más caros. Los programas no sólo ayudan para convertir o tratar los sonidos y los iconos; también sirven para que los datos lleguen al lugar correcto del móvil cuando se transmite a éste.

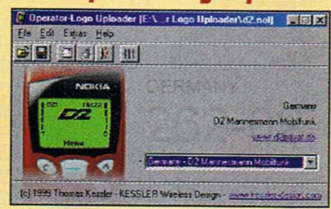
Los mejores programas para mejorar tu móvil



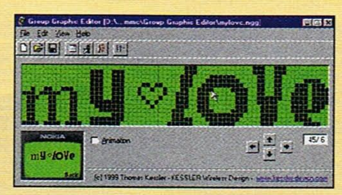
Nokia Startup Logo Editor

Cambia el saludo del Nokia *61xo* y el *Communicator 9110* sin ninguna dificultad. Este programa es shareware y exclusivo para estos modelos; el registro cuesta 15 dólares.
www.wildies.de/nokia

Nokia Operator Logo Uploader


Elimina el nombre del operador y pon tu propio logo personalizado.

La aplicación para cambiar los operator logos de todos los modelos de móviles Nokia: este programa permite cambiar el logo del operador telefónico por la imagen que queramos, e incluso convierte otros formatos de gráficos. Puede transmitir los logos por cable o por infrarrojos en el móvil o incluso enviarlos a otros móviles vía SMS con el software de *Nokia Cellular Data Suite*. Registrar la versión shareware cuesta 15 dólares, pero la puedes utilizar gratis unos días. Consíguelo en:
www.kessler-design.com

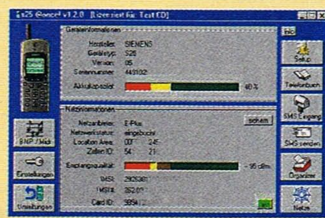


Personaliza los grupos de llamadas con imágenes identificativas.

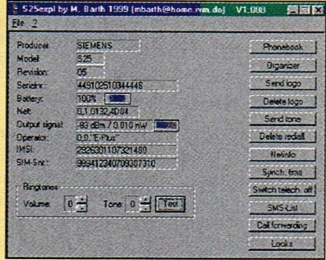
Nokia Group Graphic Editor

Esta aplicación shareware crea gráficos para los grupos de llamadas en los modelos de Nokia *61xo, 6210, 6250, 7110, 8210, 8810, 8850, 8890*. El registro cuesta 20 dólares. El paquete completo junto con el *Operator Logo Uploader* se puede adquirir para un usuario privado por 30 dólares.
www.kessler-design.com

Bitmap-Editor y MIDI-Converter de Siemens


Las imágenes deben tener el tamaño adecuado para poder ser un logo.

Puedes bajarte gratuitamente un programa para crear logos personales (o para convertir archivos de imágenes previstas) en la página oficial de Siemens. También encontrarás el convertidor para traducir archivos MIDI al formato específico de Siemens. En la página están las instrucciones que hay que seguir y los formatos que deben tener tanto los gráficos como los ficheros MIDI que queramos descargar en nuestro móvil Siemens.
Consigue el software de Siemens en:
www.siemens.de/ic/products/cd/english/index/products/mobiles/tips/bitmap.htm, y en:
www.siemens.de/ic/products/cd/english/index/products/mobiles/tips/midi.htm


Toda una suite para gestión de tu móvil Siemens: S25 Explorer

Siemens S25 Explorer

El *S25 Explorer* tiene funciones adicionales para freaks de la telefonía móvil: además de logos y sonidos, también ofrece administración de listas de llamadas entrantes, SMS y más. Una de las funciones más interesantes es la posibilidad de almacenar los mensajes de textos recibidos como si de un buzón de correo electrónico se tratase. Existe una versión shareware del programa y el registro tiene un precio de 20 dólares.
members.aol.com/s25expl

Texto: H. Rügheimer, V. Icho. Ilustración: Horst Kolodziejczyk

ASÍ FUNCIONA UN Escáner Plano

Si quieres transportar una imagen impresa a un PC, lo normal es que utilices un escáner plano. Aquí te explicamos cómo funcionan estos aparatos.

Soporte de imagen

● El soporte de todos los escáners se compone de cristal no tintado. Encima de éste se coloca lo que se va a escanear con imagen hacia abajo. La mayoría de las tapas de los escáners están forradas con goma para evitar rasguños que, de lo contrario, se verían en las copias.

Lente

● En la lente se cruzan rayos de luz como en una cámara. La copia de la imagen sale al revés y se transmite a un chip fotosensible (mirar la descripción del chip CCD).

Chip CCD

● Casi todos los escáners planos trabajan con un chip CCD (Charge Couple Device o dispositivo de carga acoplada). En el chip hay sensores gráficos, que reaccionan a la luz. Los diodos transforman la luz en cargas eléctricas, que finalmente se transmiten a una fila CCD.

● El número de los diodos determina la resolución del escáner. Si hay aproximadamente 5.000 diodos en una fila de un escáner DIN-A4, se transportan 5000 píxels a lo ancho de 21 centímetros. Esto corresponde a una resolución de 600 dpi (puntos por pulgada).

● Algunos escáners funcionan según el principio CIS (Contact Image Sensor). La fuente de luz, el sensor y la óptica son una unidad fija. Los escáner CIS son normalmente más rápidos que otros aparatos similares con chip CCD, pero la mayoría de las veces sacan una calidad de imagen peor.

Fuente de luz

● En los escáners planos, una lámpara corre bajo la superficie de cristal pasando por debajo de lo que se va a escanear, como en una fotocopiadora. Se trata de una lámpara de luz fría que casi no desprende calor para poder trabajar dentro de una carcasa cerrada, como un escáner.

● Cuanto más oscuro sea un color, menos luz refleja el cristal. Este reflejo es la información de la imagen, que se va reuniendo fila a fila. Un escáner clasifica la información de color según el principio RGB de los colores **R**ed (rojo), **G**reen (verde) y **B**lue (azul).

Cristal

● A través de un complicado sistema de espejos, se envía a la lente la información gráfica de cada fila en tamaño original.

Detalle ampliado

TAPA DE TRANSPARENCIAS



● Si además de escanear imágenes impresas también quieres escanear diapositivas, necesitarás una tapa de transparencias. Muchas veces se ofrece como un complemento esencial para escáners de alta calidad.

● Una tapa de transparencias tiene la apariencia de un cajón plano, que se introduce entre la tapa y la superficie de cristal. Se compone de una unidad de luz extra (ver imagen de la izquierda del medio) y un marco, en el que se introduce la diapositiva. Este marco puede estar compuesto de cartón o plástico.

● También hay tapas de transparencia que se pueden comprar separadas del escáner. Para utilizarla, sólo tienes que cambiar la tapa.

● Actualmente, la tapa de transparencias se controla mediante software de PC, y el proceso de escaneo es igual que el descrito anteriormente.

Texto: Elena Castellanos · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk

¡Imágenes a tope!

Ocho escáneres a prueba:

- Artec Ultima 2000
- Microtek Phantom 336cx
- Mustek ScanExpress 1200 CP+
- Primax Colorado 9600
- Agfa SnapScan 1236U
- Canon CanoScan FB 630U
- Epson Perfection 1200 U
- HP ScanJet 5300 C

Puedes encontrar escáneres desde 9.000 pts.: te comentamos sus prestaciones. A prueba, cuatro aparatos para principiantes y cuatro para avanzados.

Fotos haciendo esquí, de la última fiesta con tus amigos, imágenes de revistas o textos de libros... Todo esto y más se puede escanear con un escáner plano.

El escáner ideal

El corazón de un escáner es su **fotosensor,** con el que se explora lo que se quiere copiar. Existen dos técnicas: CIS ❶ o CCD ❷. La mayoría de los escáners están equipados con CCDs de color, que también dan los mejores resultados. Canon abre un nuevo camino con la tecnología LIDE ❸.

La **resolución** ❹ en dpi es un indicio de calidad para un escáner. Aquí funciona el principio de "cuanto mayor, mejor", aunque normalmente un usuario particular no aprovecha las resoluciones más altas de 1200 x 2400 dpi. Lo normal actualmente es la resolución de 600 x 1200 dpi, pero una versión más baja, 300 x 600 dpi, también puede dar buenos resultados.

La resolución gráfica se determina sólo mediante el CCD. A los fabricantes les gusta hablar de resoluciones astronómicas de, por ejemplo, 9.600 dpi. Se trata de una resolución interpolada, que se saca con un cálculo del software y en la que la mayoría de veces salen imágenes con colores falsos.

La **profundidad de color** ❺ indica el número de colores que se pueden reproducir. Los escáners actuales pueden reproducir fácilmente 36 bit de profundidad. TrueColor, con 24 bit de profundidad de color, recrea 16,7 millones de tonos, que son los que reconoce el ojo humano y los que debe haber.

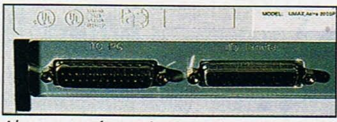
36 bit de profundidad de color corresponden a ¡68 mil millones de colores! Tu ojo no puede diferenciar tantos colores, y ni el monitor ni la impresora pueden reproducir estas pequeñas diferencias de matices; tonalidades de 24 bit suelen ser suficientes.



Si escaneas de vez en cuando diapositivas, necesitarás una unidad de subiluminación.

En cuanto a la **conexión,** normalmente se puede elegir entre puerto paralelo ❻ y USB ❼. Pero los modelos USB suelen costar un poco más.

Los aparatos USB dan menos problemas al conectarse al ordenador, y la **transmisión de datos** es un poco más rápida que con el puerto paralelo. Esto es muy cómodo en el caso de querer escanear un área repleta de colores (es decir, con muchos datos), porque los datos pasan más rápidamente al PC.



Algunos escáners tienen 2 conexiones.

La **velocidad del escáner** es importante si escaneas mucha cantidad de imágenes. Si sólo lo usas de vez en cuando y con imágenes pequeñas, ya no es tan incómodo que el escaneado tarde un poco más.

El equipo correcto

Al comprar, ten en cuenta que el escáner esté equipado con suficiente software. Si incluye **OCR-Software** ❽ está muy bien. Con ello puedes escanear documentos de texto y luego convertirlos en texto por software. Así te evitas tener que escribirlo tú.

Accesorios útiles: es muy útil un **interruptor de línea,** ya que, en caso de no tenerlo, el escáner siempre estará encendido y recibiendo corriente, aunque no lo estés utilizando. En el modo *stand by* no consume mucho, pero la lámpara estará encendida continuamente lo cual puede acortar su vida.

Es importante disponer de **un bloqueo para transporte.** Evita que el mecanismo del escáner se dañe durante el transporte.

Las conexiones adicionales para aparatos extra vienen muy bien, si el fabricante lo incluye como extra (como una tapa de transparencias para escanear diapositivas).

INFO

Así hemos hecho el test

Todos los escáners planos se conectaron a un PC con Intel Celeron 450 de 64 MB de memoria. Para cada prueba se usó un Windows 98 recién instalado, para que no hubiera conflictos con otros drivers.

Equipación

Con el escáner se incluyen cables de conexión y de red. Los extras útiles como el interruptor de línea, bloqueo de transporte o demás accesorios, suman puntos. Además de los drivers, se debería incluir un software de tratamiento de imágenes.

Velocidad

La velocidad se ha determinado según tres tipos de documentos. Se escaneó un modelo de carta DIN A-4 de Sir Daniel Fortesque del juego *MediEvil* (izda.) en 300 y 600 dpi, y una foto de vacaciones (10x15 cm, arriba a la dcha.) con 300 y 600 dpi. Cuanto más rápido sea, más puntos gana para la nota final.



Calidad de texto y colores

El texto debería ser legible, sin necesidad de software para poder imprimirlo directamente. Los colores deberían salir auténticos y sin manchas de color, para que las correcciones con software de tratamiento de imágenes no sean necesarios. Todas las pruebas se realizaron con las configuraciones estándar del driver.

Términos

Aquí encontraréis términos específicos que aparecen con frecuencia en relación con los escáners planos.

❶ CIS

CIS es la abreviatura de *Compact Image Sensor.* Este sensor se suele incluir en escáners pequeños.

❷ CCD

CCD abrevia *Charge Coupled Device.* El CCD es el ojo del escáner: unos diodos fotosensibles transforman la luz reflejada de la imagen original en corriente. El PC la traduce a señales gráficas y así se crea la copia (el escaneado).

❸ LIDE

Significa *LED In Direct Exposure.* LIDE es una tecnología de escaneado desarrollada por Canon, que combina fuente de luz LED, lente y CIS (ver arriba).

❹ Resolución

La resolución determina la cantidad de puntos de imagen por pulgada (dpi=dots per inch), que se pueden digitalizar con un escáner: cuantos más, mejor.

❺ Profundidad de color

La profundidad de color se mide en bit, y señala cuántos colores o tonalidades se pueden reproducir. TrueColor con 24 bit corresponde a 16,7 millones de colores.

Estas cifras se dividen en los tres colores primarios rojo, verde y azul. Ejemplo: con 24 bit, cada color primario presenta 8 bit, y 36 bit corresponde a 12 bit de cada uno.

❻ Puerto paralelo

Al puerto paralelo también se le llama interfaz de impresora, porque normalmente la impresora va conectada a él.

Si quieres conectar además un escáner, la impresora se puede conectar al PC a través del escáner.

El escáner dispone de dos clavijas en la parte de atrás: una para conectarlo al PC y otra para conectarlo a la impresora.

❼ USB

El *Universal Serial Bus* es una interfaz universal, a la que se puede conectar la impresora, el escáner o el módem.

La interfaz USB posibilita un ritmo de transmisión de datos mayor. Muchos aparatos reciben corriente a través de la interfaz USB; así no necesitarás enchufar tu escáner a la red.

❽ OCR

OCR son las siglas de *Optical Character Recognition.* El software OCR hace posible escanear los textos, que no se guardan como un archivo gráfico, sino que se convierten en textos de verdad. Así, el texto queda liberado para poder modificarlo con un programa de tratamiento de textos, como por ejemplo, Microsoft Word.

Texto: Elena Castellanos · Fotos: Christian Vogel (1), Michael Kayser · Ilustraciones: Horst Kolodziejczyk



Los colores tienden hacia tonalidades verdosas.

El engañoso

Artec Ultima 2000

El escáner *Ultima* es el único escáner para principiantes con bloqueo para transporte.

Equipo: el aparato no tiene conector de red, porque se alimenta a través del conector USB. Además, tampoco tiene interruptor de línea.

Software: viene con *MGI PhotoSuite* y *Xerox TextBridge*.

Velocidad: el *Ultima 2000* tarda menos de 40 segundos para leer, pero necesita más de cinco minutos para escanear en color, así que la velocidad sólo puede recibir una nota de suficiente.

Calidad: la desventaja del CIS se hace patente en este caso. Se puede leer el texto, pero muestra fallos. Al escanear colores se aprecia una tendencia a las manchas de color; las copias escaneadas salen muy verdosas.

Resumen: el escáner Artec resulta muy económico, pero en cuanto a calidad es bastante mediocre.



El escáner Artec Ultima 2000 falsea los colores. Las imágenes presentan claramente una capa verdosa.



Ultima 2000
Escáner plano.
12.900 aprox. | Fabricante: Artec
www.artec-electronics.com
No esperes apreciar muchas tonalidades y matices de color al escanear con este aparato.



El ultrasónico

Microtek Phantom 336cx

El escáner de Microtek tiene una resolución de 300 x 600 dpi.

Equipo: la conexión a la red eléctrica, el cable USB y un acabado estable dan una buena impresión, pero no tiene interruptor de línea.

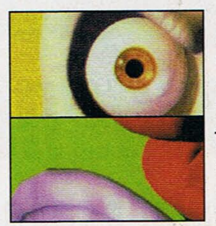
Software: contiene *Ulead PhotoAssistant, PhotoExpress* y *Adobe PhotoDeluxe*. También puedes escoger entre *Omnipage LE* y *Recognita*.

Velocidad: el escáner de Microtek es muy rápido. El texto se escanea en unos 24 segundos, y ha sido el más rápido del test.

Calidad: el escáner funciona con CIS en lugar de CCD. El texto es parecido al escáner Artec (arriba): legible, pero lleno de fallos. Los colores que se representan en la impresión y en el escaneado son suficientemente buenos.

Resumen: Microtek Phantom 336cx ofrece mucho software, una velocidad ultrasónica... En definitiva, buenas prestaciones a buen precio.

Colores acabados y completos en el escaneo de fotos.



El escáner de Microtek: colores buenos y acabados muy fieles, a pesar de lo poco que tarda en escanear.

Phantom 336cx
Escáner plano.
13.900 aprox. | Fabricante: Microtek
www.microtek.nl
Unos tiempos de espera bastante aceptables y una buena calidad de escaneo.



El parsimonioso

Mustek ScanExpress 1200 CP+



Las fotos también se reproducen con fidelidad de color.

Buen acabado y buenos resultados de escaneo contra la falta de rapidez.

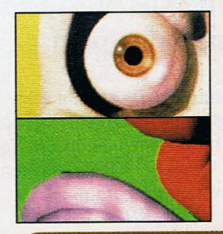
Equipo: conexión a la red eléctrica, cable de puerto paralelo y una carcasa estable son las características más notables de este escáner.

Software: *Ulead PhotoExpress* y *TextBridge Pro* de Xerox forman parte del equipamiento básico.

Velocidad: las pruebas fueron escaneadas con una lentitud torturadora: ni una nueva instalación completa del escáner sirvió de nada. Para Sir Daniel, Mustek necesitó casi 16 minutos. El texto también se leyó lentamente.

Calidad: la calidad del escaneo es, por contra, impresionante. El texto sale algo pálido, pero los colores de las imágenes se reprodujeron limpiamente y vivos.

Resumen: este escáner sólo se recomienda a usuarios que puedan sacrificar la rapidez a cambio de calidad.



En el test, los colores salieron limpios y vivos. El escáner de Mustek es fiel a las tonalidades originales.

ScanExpress 1200 CP+
Escáner plano.
15.490 aprox. | Fabricante: Mustek
www.mustek.es
Sólo si tienes suficiente tiempo y paciencia, estarás bien servido con el escáner Mustek.



El campeón

Primax Colorado 9600



Nº1 del test



Los colores de la foto son algo pálidos, pero son fieles.

El escáner de Primax convence por su rendimiento constante.

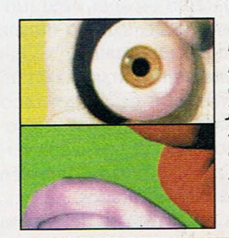
Equipamiento: alimentación por red y un cable USB son parte del paquete.

Software: incluye *Launcher, PhotoExpress* de Ulead, *MGI PhotoSuite* y *PrimaPage*. Con el Launcher sólo tendrás que clickear en un botón para escanear.

Velocidad: el Primax Colorado ofrece buenos tiempos. Únicamente es algo lento con los textos, pero merece la pena por la buena calidad de escaneo que se consigue al final.

Calidad: el escáner de texto es algo pálido, pero se lee bien, y se puede imprimir sin necesidad de retoques. Al escanear en color, los resultados también son algo pálidos, pero no se dan colores falsos ni con manchas.

Resumen: su rendimiento, su completo paquete de software y su buen precio le colocan en el primer puesto.



Los colores salen algo pálidos, pero son fieles. El rico software ofrece muchas posibilidades de configuración.

Colorado 9600
Escáner plano.
8.490 aprox. | Primax
www.primax.nl
El escáner Primax es para aquellos que busquen un rendimiento constante.



El sigiloso

Epson Perfection 1200 U



Nº1 del test

Repro-ducción perfecta y fiel de las fotos.

Rápido, bueno y silencioso: así es el Epson *Perfection 1200 U*.

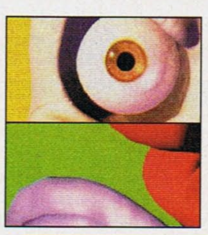
Equipo: conector USB, cable USB y alimentador de red forman parte del estándar. El escáner dispone, además, de interruptor de línea, tecla de escaneo directa y conector para tapa de transparencias.

Software: Epson se presenta muy generoso, con *Adobe PhotoDeluxe* y *PaperMill, Xerox TextBridge Classic,* así como *Presto! PageManager.*

Velocidad: seis segundos para escanear texto y casi dos minutos para escanear a Sir Dan en 600 dpi, unos tiempos inmejorables, ¡y todo ello sin ruidos!

Calidad: la reproducción del texto es buena, aunque salen algunos huecos. Los colores en el escaneo de imágenes son algo pálidos, pero en fotos de color son estupendos.

Resumen: el Epson es el mejor. ¡Merece el pago de cada peseta!



Los detalles salen nítidos. Solo los colores salen algo pálidos, pero esto se puede corregir fácilmente.

Perfection 1200 U
Escáner plano.
36.990 aprox. | Fabricante: Epson
www.epson.es
Súper rápido, silencioso y fiel al detalle: este escáner es una de las mejores elecciones.



El ultrafino

Canon CanoScan FB 630U



Colores acabados y luminosos con Canon.

Este pequeño aparato da buenos resultados por un buen precio.

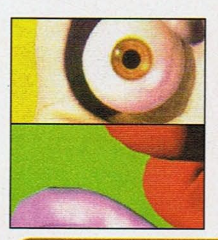
Equipo: el *CanoScan* dispone de conector USB y cable USB. Peculiaridad: el aparato recibe corriente a través de la conexión USB. Tiene integrados el interruptor de red y el seguro de transporte.

Software: con *Ulead PhotoExpress* y *Omnipage LE (Limited Edition)* puedes comenzar inmediatamente a escanear y tratar los resultados.

Velocidad: el escáner de Canon presenta una buena velocidad excepto con los textos, donde tarda un poco más de tiempo que la media.

Calidad: el texto no se escanea a la perfección: salen fallos y algunos huecos. Al escanear en color muestra su punto fuerte, reproduciendo colores llamativos y acabados.

Resumen: el *CanoScan FB 630U* es en general un buen escáner, sobre todo en relación calidad/precio.



El pequeño CanoScan FB 630U hace buenos escaneados en poco tiempo sin manchas de color ni falsos colores.

CanoScan FB 630U
Escáner plano
28.600 aprox. | Fabricante: Canon
www.canon.es
El escáner de Canon saca colores completos y luminosos a gran velocidad y buen precio.



El todoterreno

Hewlett-Packard ScanJet 5300 C



Los tonos azules de las fotos salen verdosos.

Este *ScanJet* es un todoterreno con elevado precio.

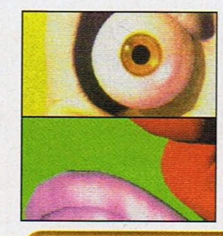
Presentación: el escáner HP tiene puerto paralelo y USB. También viene con cable, alimentador de red y un interruptor de red, así como bloqueo de transporte.

Software: Hewlett Packard incluye, junto a *Adobe PhotoDeluxe*, el *HP Precision Scan Paket,* que contiene un software OCR.

Velocidad: el escáner muestra buenos tiempos. El texto se lee en unos 13 segundos; la foto en color de 600 dpi, en 45 segundos.

Calidad: el texto es difícil de leer por sus numerosos huecos, especialmente al imprimir con impresora láser, pero con un programa de retoque fotográfico se puede arreglar. Los colores son luminosos y acabados; sólo con la foto en color se nota una ligera capa de verde.

Resumen: el *ScanJet* da notables resultados, pero es muy caro.



El HP saca colores acabados y luminosos. La ligera capa verde se puede filtrar después de la imagen.

ScanJet 5300 C
Escáner plano.
44.900 aprox. | Fabricante: Hewlett-Packard
www.hewlett-packard.com
El escáner HP convence con sus buenos escaneos y muchos accesorios, pero resulta caro.



El tranquilo

Agfa SnapScan 1236U



Alta fidelidad, pero los colores están algo lavados.

El escáner de Agfa no convence del todo en cuanto a colores.

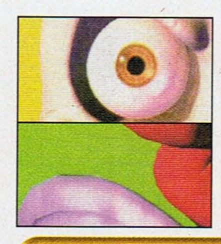
Equipo: además de alimentador de red, cable USB e interruptor de línea, el escáner está protegido con bloqueo de transporte. Hay un conector para la tapa de transparencias, pero no viene de serie.

Software: además de drivers y software, también se incluye el *Corel PrintHouse,* el *PageKeeper* y el *Caere Omnipage (Limited Edition).*

Velocidad: para el texto necesita 13 segundos. Para escanear a Sir Dan en 600 dpi tardamos casi seis minutos; es decir, dos veces más que el resto.

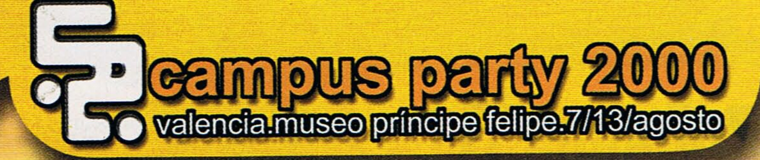
Calidad: el texto se reproduce mal y casi no se lee. El escaneo de color es bastante mejor. Salen algo pálidos los colores, pero en general están bien reproducidos.

Resumen: el escáner Agfa no es el más rápido del test, pero da buenos resultados con opciones adicionales.



A pesar de los largos tiempos de escaneo, los colores resultan pálidos. Eso sí, los detalles se reproducen a la perfección.

SnapScan 1236U
Escáner plano
35.000 aprox. | Fabricante: Agfa
www.agfa.es
Este escáner es pequeño pero completo, y se le puede añadir una tapa de transparencias.
7



El día 15 *de abril se publicó la web de la Campus Party 2000. ¡Vamos a repasar su contenido!*



[intro] [info] [áreas] [agenda] [interact] [inscripción]

[lo que te proponemos] [el lugar] [los premios] [la organización] [los patrocinadores] [precio de la entrada] [FAQ] [datos técnicos] [ayuda]

En esta edición la Campus Party se translada a **Valencia** al **Museo de las Ciencias Príncipe Felipe**.

Info> El lugar.

El Lugar

La Ciudad de las Artes y las Ciencias, emblema para el siglo XXI de la Comunidad Valenciana, está concebido como un espacio de esparcimiento y recreo que pretende incidir en el ámbito científico-técnico, educativo y de ocio, turístico, económico y comercial urbanístico. Es un lugar único en el mundo para divertirse con el Arte, la Ciencia y la Naturaleza.

Un espacio urbano único de 350.000 m2, construido junto al antiguo cauce del río Turia, cuyos contenidos y singulares edificios, obras de los arquitectos Santiago Calatrava y Félix Candela, nos permitirán...

campus party 2000
valencia.museo de las ciencias príncipe felipe.7-13/agosto

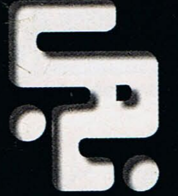
Noticias: *Aquí podrás encontrar noticias de última hora. Esta sección cambiará todos los días, dependiendo de las novedades.*

Texto *En esta parte podrás leer la información que elijas.*

Datos de interés: *Aquí encontrarás desde el precio de la entrada hasta las especificaciones técnicas que ha de cumplir tu ordenador.*

Emplazamiento: *Según la zona en la que entres, encontrarás imágenes de las instalaciones.*

Inscripción: *¿Ya te has decidido a inscribirte?, pues aquí encontrarás el formulario de preinscripción, agenda de eventos y una zona para jugar en red.*



Abierta la inscripción ¡ya!

campus party 2000

valencia.museo príncipe felipe.7/13/agosto



¡Muuucho espacio! Cuando ya no quieras jugar más, podrás pasear a gusto.

La 'Campus Party' de este año está levantando revuelo. Una megafiesta informática de y para locos de los ordenadores. ¿Quieres saber más?

¡Ya queda menos! En SCREENFUN estamos deseando coger nuestro ordenador el día 7 de agosto y salir pitando a la megaparty informática más espectacular de las celebradas hasta el momento. ¿Y tú? Por si todavía no lo tienes claro, el día 15 de abril se publicó en Internet la nueva web de la *Campus Party 2000 (www.campus-party.org)*. En ella encontrarás las últimas noticias referentes al evento, los concursos que se van a realizar, las conferencias, fotos del magnífico edificio donde se celebrará, cómo ir hasta Valencia... En definitiva, todo lo que necesitas saber sobre la *Campus* de este año. Pero, sobre todo, lo más importante es el apartado de preinscripción (abierto desde el 1 de mayo). Aunque este año se ha aumentado la capacidad hasta 2.000 participantes (en la edición del 99 fueron unos 700), no deberías dormirte en los laureles: el año pasado se agotaron las entradas en 10 días... ¡tres meses antes!

De todas formas, si no tienes acceso a Internet fácilmente (aunque lo necesitarás para hacer la inscripción), el precio del bono para la semana entera será de 12.000 pesetas. Con esta entrada tendrás derecho en la Campus Party 2000 a un puesto de red en el pabellón (que habrás escogido previamente en la web), plaza en el camping, desayuno, comida y cena de todos los días (¡no sólo de ordenador se alimenta el hombre!), acceso a los cursos y conferencias, competiciones, premios y la bolsa de información con regalos sorpresa... ¡Todo lo necesario para pasar de la mejor forma las vacaciones de verano!

¡Ve preparando las maletas!

¡Ummmm, conferencias temáticas! Resuelve tus dudas.



Una party futurista como es ésta, merece un pabellón con un diseño original.



Creerás estar dentro de una nave espacial. ¡Seguro que no lo olvidarás!



La Campus Party 99 fue un exitazo y mucha gente se quedó sin poder ir. Este año se ha ampliado el número de participantes hasta 2.000. ¿Te la vas a perder?

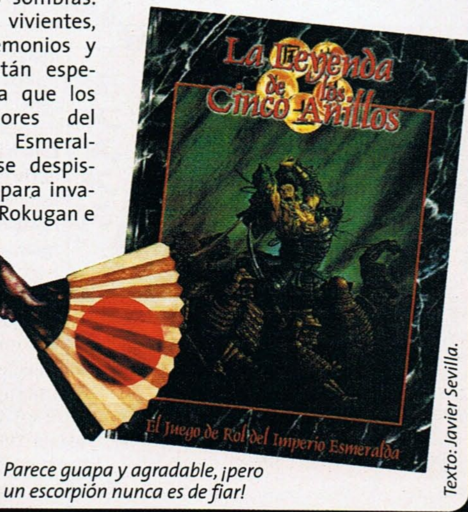
La Leyenda de los Cinco Anillos

Los monstruos de las tierras sombrías van a comprobar el poder de los defensores de Rokugan.

Si te gustan los ninjas y los samurais, ahora tienes la posibilidad de convertirte en uno de ellos. Un Japón de fantasía te espera... ¡y no podrás resistirte!

Los amantes de los manga de fantasía estarán contentos. En *La Leyenda de los Cinco Anillos* podrán encontrar todo lo que necesitan para vivir las aventuras más fantásticas en Rokugan, una especie de Japón, ¡pero a lo bestia! Hay ninjas y samurais, pero también hay magos y monstruos de las tierras de las sombras. Muertos vivientes, trasgos, demonios y ogros están esperando a que los defensores del Trono Esmeralda se despisten para invadir Rokugan e instaurar un reinado de terror. Pero no creas que ésos son los únicos problemas que vas a encontrarte. Hay siete clanes principales conspirando continuamente para conseguir el poder y no tienen ningún escrúpulo. ¡Consigue que sea tu clan el que acabe dominando Rokugan!

Pero ten cuidado, los samurais nunca fracasan, así que procura no meter la pata. Por la cuenta que te trae...



Parece guapa y agradable, ¡pero un escorpión nunca es de fiar!

Texto: Javier Sevilla.

Los Clanes

Clan del Dragón
Misteriosos y reservados, los guerreros del clan del Dragón son famosos por usar dos espadas.

Clan del Cangrejo
Grandes y resistentes, están acostumbrados a luchar contra la oscuridad día a día.

Clan de la Grulla
Ricos e influyentes, nadie debería subestimarlos en combate.

Clan del León
El honor lo es todo para estos guerreros poderosos y leales al emperador.

Clan del Fénix
Los misterios del Universo son su dominio. Los poderes de sus magos son legendarios.

Clan del Unicornio
Expertos en caballería, acaban de volver de un viaje centenario por las tierras de los bárbaros.

Clan del Escorpión
Traicioneros y taimados, nadie confía en ellos ni ellos en nadie. No conviene darles la espalda.

Varios

Mekton Z

Si la fantasía de Rokugan no es suficiente para ti, si eres de los que prefieren los manga de ciencia ficción, entonces *Mekton Z* es tu juego.

Con *Mekton Z* podrás crear las mejores aventuras sin tener que limitarte a la fantasía o la ciencia ficción; puedes diseñar un Mecha hipersalvaje y, con las mismas reglas, ¡un dragón rojo escupefuego! Coches transformables, cruceros estelares kilométricos, devastaciones planetarias y temibles golpes de kung fu. Aquí puedes encontrar de todo: acción, romance, robots gigantes... Las posibilidades son infinitas. Y no te olvides de las razas alienígenas: ¡cuando decimos que aquí hay de todo, no exageramos!

Lánzate a emular a Squall en la lucha contra el malvado imperio que quiere dominarte, mezcla la fantasía y la ciencia ficción y disfruta de este divertido juego con el que también podrás simular batallas en el más puro estilo *Macross*. ¡Una gozada!



Codex: Guardia Imperial

Si estás pensando en hacerte un ejército de *Warhammer 40.000*, no dejes de lado a la Guardia Imperial con sus poderosos tanques. En el *Codex* encontrarás todo lo que necesitas para convertirte en un general de primera. Listas de ejércitos ampliadas, personajes especiales, equipo especial, tácticas para organizar tu ejército... ¡Todo lo que necesitas para convertirte en el mejor general! Y todavía hay más, porque también encontrarás técnicas para pintar fácilmente las miniaturas, historia y algunos relatos de lo más cañero. ¡Indispensable!







Marmalade Boy
La familia crece

No todos los cómics tratan de batallas, monstruos y superhéroes. Prueba algo diferente: ¡una historia de amor!

A Miki le gusta Yuu. Pero Yuu también le gusta a Arimi, la chica que estuvo saliendo antes con él. Ginta quiere a Miki, y Armi le propone que salgan juntos para darles celos. Meiko tiene un lío con su profesor, pero no puede hacerlo público por temor al escándalo. ¿Y Yuu? ¡La verdad es que no está nada claro quién le gusta a Yuu!

¿Te has hecho un lío? ¡Pues es apenas el principio de *Marmalade Boy*, luego la trama se complica aún más! Nuevos personajes, romances, celos, malentendidos... ¡Es un enredo digno de un culebrón venezolano!

Este shojo manga (es el término que usan los japoneses para designar a los cómics para chicas) está triunfando en nuestro país gracias a su nítido dibujo y fresquísima narración, que no deja que te pierdas a pesar de las vueltas y revueltas que da su argumento. La obra completa se puede comprar en las librerías especializadas en ocho tomos de doscientas páginas (1.200 pts.), pero ahora se está reeditando en formato *comic book* de 64 páginas (350 pts.), que se venden en los kioscos mensualmente.

A diferencia de los shojo mangas clásicos, en *Marmalade Boy* cuenta una historia que podría pasarte a ti, muy cercana y normal. Yuu y Miki, los protagonistas principales, atraviesan los típicos sinsabores de la adolescencia y sus tormentosas relaciones sentimentales. Además, **la autora ha sabido encontrar un equilibrio entre drama y humor que le han valido el favor de lectores masculinos y femeninos por igual.** ¡Cuando un cómic está bien hecho, le gusta a todo el mundo!

Este manga inspiró una serie de dibujos animados de 76 episodios, que en España se emitió bajo el título de *La familia crece*. Si eres uno de sus muchos fans (fue un gran éxito entre los televidentes), ¿a qué esperas? ¡El cómic es igual de bueno, o más, que la serie de televisión!

Ginta: es apasionado y muy directo a la hora de expresar sus emociones. Se pone celoso con facilidad.

Arimi: una chica extravertida, pero que en el fondo es muy insegura. Necesita que la quieran.

Meiko: la mejor amiga de Miki, es madura y precoz. Su romance con su profesor la trae de cabeza.

Yuu: el chico mermelada. Parece dulce, pero puede ser agrio... ¡como la mermelada de naranja!

El estilo de dibujo es muy parecido al de la serie de televisión, aunque quizá un poco más expresivo.

INFO

Otras obras de Wataru Yoshizumi

- *Quartet Game:* su primer trabajo profesional. Son tres historias cortas recopiladas en un solo volumen.
- *Handsome na Kanojo:* su primera obra de éxito, de nueve volúmenes.
- *Mint na Bokura:* la ha acabado hace poco. Seis tomos.
- *Kimi shika iranai:* una pequeña historia de sólo dos tomos de duración. En España ha sido publicada por Planeta DeAgostini bajo el título de ***Solamente tú,*** y cada tomo cuesta 1.200 pesetas. Narra la historia de un chaval que se enamora de una chica nueva de su colegio. Su sorpresa es mayúscula al descubrir que está divorciada (¡con sólo dieciséis años!). Obviamente, ella es mucho más madura y experimentada que él en cuestiones emocionales. Aun así, decide intentar conquistarla.

Solamente Tú, de Wataru Yoshizumi

SCREENFUN ¡SORTEO!

¿Quieres saber cómo son las aventuras de Yuu y Miki? Tenemos diez ejemplares de *Marmalade Boy* que están pidiendo ser sorteados. Quien quiera llevarse uno por todo el morro, que mande una postal a: SCREENFUN ref.: M. Boy, apdo. de Correos 14.116, 28080 Madrid.

Texto: Gabriel. Fotos: Archivo SCREENFUN

TV

JOHNNY BRAVO

¡El último Macho Man!

Nuestro amigo es cinturón negro de muchas artes marciales.

Johnny Bravo es alto, guapo, musculoso... ¡Una especie de cruce entre Elvis Presley, James Dean y Arnold Schwarzenegger! Sería el sueño de cualquier mujer de no ser por un pequeño defectillo: ¡se lo tiene creidísimo! Y lo que es peor, ¡no tiene ningún reparo en demostrarlo! **Cuando Johnny ve a una chica guapa, se desvive para demostrarle lo macho, atractivo y fuerte que es.** Y claro, las chicas pasan de él, ¡esa actitud prepotente ya no se lleva!

A pesar de que sus esfuerzos sólo son recompensados con bofetadas, llaves de judo y sprays urticantes, nuestro héroe no se desanima y sigue firme en su convicción de que las nenas (como él las llama) están deseando salir con alguien como él.

Pero en el fondo, y aunque el mundo le vea como un idiota narcisista, Johnny Bravo es un gran tipo, y cae muy bien. Si intentase presentarse a las chicas con mayor naturalidad, seguro que ellas caerían rendidas a sus pies, ¡pero entonces no tendríamos una serie de dibujos animados tan divertida! Para lograr la atención de las mozas, Johnny se mete en los embrollos más delirantes que te puedas imaginar: desde ir a la caza de un gorila escapado del zoo a ejercer de superhéroe (¡Bravoman!). ¡Vente de ligue con Johnny Bravo, los fines de semana a las 12:00, en Cartoon Network! (Canal Satélite).

ScreenFun ¡SORTEO!

¡Vamos a sortear veinte figuras de personajes de Cartoon Network! Con ellas puedes decorar tus lápices, o ponerlas en tu monitor. ¡Son chulísimas! Para participar, escribe una postal a: SCREENFUN ref. Figuras CN, apdo. de Correos 14.151, 28080 Madrid.

¡Hey nena!

A partir de mayo, Johnny Bravo se emitirá también a las 21:00 y a la 1:00, ¡que las nenitas se echen a temblar!

MÚSICA

A todo gas con The Offspring, Bad Religion y CRAZY TAXI

Dexter Holland, cantante de The Offspring.

La banda sonora de *Crazy Taxi* está causando sensación! Los responsables de la locura taxista son dos grupos punk bien conocidos por los aficionados a la música: los americanos The Offspring y Bad Religion.

The Offspring son los *culpables* de que el punk esté hoy en la cima más alta de la popularidad, gracias a las multimillonarias ventas de su álbum *Smash* (94). Los temas *Way Down the Line*, *All I Want* y *Change the World*, que aparecen en *Crazy Taxi*, pertenecen a su disco *Ixnay on the Hombre* (97).

Bad Religion son unos veteranos, y auténticos pioneros de la escena punk californiana. Los temas que han incluido en la B.S.O. del videojuego son *Hear It* (del disco *No Substance* del 98), y *Them and Us* y *Ten in 2010* (del álbum *The Gray Race* del 96).

Ya lo sabes: si te subes a un taxi y oyes eso de "Ya, ya, ya, ya, yaaa...", ¡prepara la propina!

The Offspring: Ixnay on the Hombre.

Bad Religion: The Gray Race.

Greg Graffin, vocalista de Bad Religion.

Fotos: David Calle

NEWS

'Detective Conan' llega a su fin

Tras trece tomos resolviendo los más difíciles, retorcidos y, a veces, espeluznantes crímenes imaginables, el pequeño detective Conan dice adiós a sus lectores españoles. Aún quedan muchas aventuras pendientes de publicar, pero Planeta DeAgostini ha declarado que, hasta que no sepan cuáles han sido los resultados de las ventas, no se arriesgarán a publicar el resto de la serie. ¡Pues a ver si se enteran pronto!

'Digimon': ¡la alternativa a 'Pokémon'!

La 2 de Televisión Española ha comenzado a emitir *Digimon*, una serie de 54 episodios que aborda el tema de las mascotas monstruosas. Los protagonistas son siete niños, cada uno acompañado por un digimon particular, que se enfrentan a los peligros del mundo digital. ¿Podrán Agumón, Piyomón y Gabumón estar a la altura de Bulbasaur, Squirtle y Charmander? ¡Averígualo en *TPH Club*, en La 2, a las 13:00!



¡Y lo mejor de todo es que ya tenemos otra serie manga en antena!

Dibujos animados para sordos

Cartoon Network será el primer canal de televisión en España cuya programación tendrá opción de subtitulado para los niños sordos. La primera de las series en hacer realidad esta promesa será *El laboratorio de Dexter*, pero poco a poco se irán añadiendo otras, como *Johnny Bravo*, *Vaca y Pollo* y muchas más. Se espera que, para septiembre, el 30% de la programación incluya esta opción. Si la iniciativa tiene éxito, tal vez otras cadenas se animen a hacer accesible su programación a este colectivo tan maltratado. ¡Ojalá sea así!

Zero Records: ¡MP3 gratis!

La discográfica madrileña estrena web: *www.zerorecords.com*. Además de informarte de las últimas novedades de sus grupos, podrás bajarte fondos de escritorio, salvapantallas, postales ¡y MP3 totalmente gratis (¡y legales!) de Hamlet, Lagartija Nick, Kabuto Jr. y B-Violet, entre otros. Si te gusta el rock fuerte, ¡no dudes en darte una vuelta por esta web!



LA PRINCESA MONONOKE

Si pensabas que las películas de la factoría Disney eran insuperables, vete a ver 'La Princesa Mononoke'. ¡Nada de lo que te cuenten haría justicia a esta maravilla de la animación!

1

Los protagonistas principales son la princesa Mononoke (San), una joven huérfana criada por los salvajes dioses del bosque...

INFO

Otras películas del estudio Ghibli



Guerreros del viento

Inspirada en el cómic de Hayao Miyazaki Nausica del valle del viento, *un relato ecologista ambientado en un futuro apocalíptico.*



Mi vecino Totoro

Un bonito cuento sobre unos niños que se hacen amigos de unos duendes del bosque. Lo mejor: el alucinante gatobús.



Nicky, la aprendiz de bruja

Una niña aprendiz de bruja monta un negocio de repartos a domicilio con su escoba voladora.



Porco Rosso

El protagonista es un piloto de la Segunda Guerra Mundial que se ha convertido en cerdo por un extraño encantamiento.





10

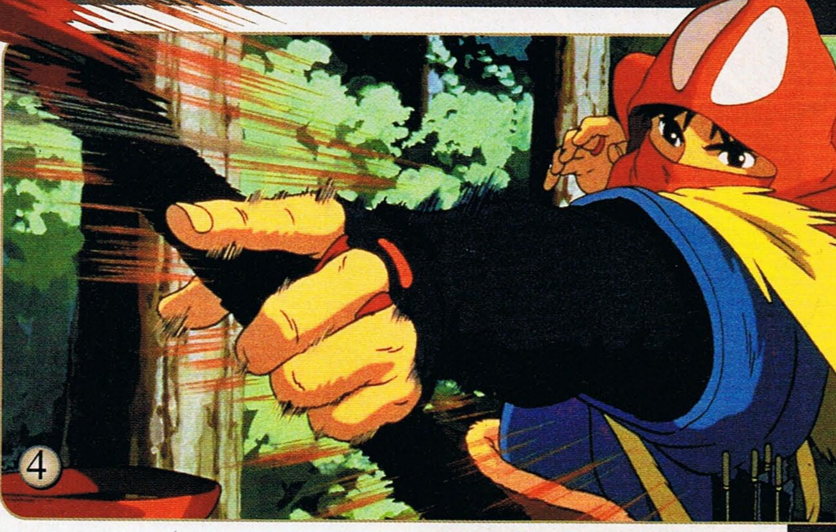
Pero ella odia a los humanos, que destruyen el bosque. Ashitaka intenta que todos convivan en paz, pero las cosas se complican...



... y Ashitaka, un mocetón de lo más gallardo y valiente.



La naturaleza también es protagonista, y está representada por los espíritus del bosque.



Todo comienza cuando Ashitaka es víctima de una maldición al defender a su pueblo de un espíritu furioso.



Para descubrir el motivo de la maldición, Ashitaka emprende un viaje que le lleva a hasta el clan minero Tatara, liderado por Lady Eboshi...



... que ha provocado la ira de los dioses del bosque. Éstos atacan a la gente de Eboshi...



... con San a la cabeza, que lucha como una auténtica salvaje...



... ¡hasta que cae herida! Ashitaka trata de mediar entre ambos bandos...



... y traba amistad con San, de la que se enamora. Ambos viven muchas aventuras.



... con la intervención de otros clanes. Los humanos han olvidado sus lazos con la naturaleza...



... y se proponen dar caza al dios Ciervo. ¡Sólo San y Ashitaka pueden poner fin a esa locura y reconciliar a los humanos con los espíritus!

Los estudios Ghibli, fundados por los maestros animadores Hayao Myazaki e Isao Takahata, se han convertido en el equivalente de Disney en Oriente. Sus trabajos están considerados como auténticas obras de arte, y se han ganado el aplauso del público y la crítica. Ahora llega a Occidente su película de más éxito, un bombazo que sólo ha sido superado hasta ahora por *Titanic*.

La Princesa Mononoke es una película de aventuras ambientada en el Japón feudal, pero también es una fábula ecologista sobre el hombre y su relación con el entorno. **En su lucha para sobrevivir al difícil mundo que les ha tocado vivir, los humanos están expoliando el bosque. Los espíritus de la naturaleza, representados por lobos y jabalíes monstruosos, se rebelan y presentan batalla.**

¿Quiénes son, entonces, los malos? Esta película no los tiene, porque eso sería como decir que los problemas medioambientales del mundo se pueden resolver señalando a un culpable. Lo bonito es que, cuando sales del cine, sabes que sigue habiendo contaminación y problemas del medio ambiente, pero tienes la esperanza de que, con el esfuerzo de todos, las cosas se pueden arreglar. ¡Es un mensaje muy positivo!

El espectáculo es grandioso, y alterna pasajes de gran quietud y belleza con emocionantes escenas de acción.

Como las grandes superproducciones, es una película larga y con algunos momentos violentos y dramáticos, ¡no se quedan a medias!

Seas o no fan del manga-anime, ¡esta peli es para no perdérsela!



Texto: Gabriel Pérez-Ayala

UNAS RISAS

Va un tío al psiquiatra y le dice:
—Doctor, resulta que soy incapaz de decir "federico".
—¿Cómo?
—Que soy incapaz de decir "federico".
—¡Pero si lo dice perfectamente!
—¿De verdad, doctor?
—Sí, hombre, váyase tranquilo.
Ya en casa, le dice a la mujer:
—María, ve al *federico* y saca dos cervezas: vamos a celebrar que ya estoy bien.

Un hombre busca trabajo y entra en una tienda donde se necesitan dependientes. El dueño le comenta:
—De momento le pagaríamos 90.000 pesetas, y más adelante, unas 200.000...
—¡Estupendo! Entonces, hasta más adelante.

Un hombre entra un bingo:
—¿Cuánto vale un cartón?
—Veinte duros.
—Vale, pues deme uno de Ducados, otro de Fortuna...

—Doctor, me falla la memoria...
—¿Desde cuándo ?
—¿Desde cuándo qué...?

Dos en un coche :
—¡No corras tanto, que en cada curva cierro los ojos!
—Ah, ¿tú también?

—María, ¿sabes que Tita se quitó de encima 70 kilos de grasa inútil?
—¿Cómo lo hizo?
—Se divorció.

¿Por qué la esposa de Bill Gates quería divorciarse de él?
—Porque en la noche de bodas descubrió lo que significaban las palabras "MICRO" y "SOFT".

—Doctor, doctor, mi mujer cree que es una gallina.
—Bueno, tráigala, a ver si la curo.
—Sí, hombre, ¡con la falta que nos hacen los huevos !

—Doctor, doctor, me duelen los gitanales.
—Serán los genitales...
—Ah, es que como son morenitos y con el pelo rizado...

1X PLAYSTATION

¿Quieres conseguir una Playstation? Descubre la palabra clave que se esconde en el autodefinido y mándanosla al apdo. de Correos 14.112, Madrid 28080, ref.: AUTODEFINIDO 12. La pista de rigor: un shooter sangriento con unos simpáticos *bichitos*. El nombre del ganador saldrá publicado en el número 13 de SCREENFUN.

En la imagen / Ingerirán alimentos
Comida nocturna / Shooter en 3ª persona
Dios del Sol / Anfibio que salta
Cero / En la cara, para oler
Mides en kg / Memoria de ordenador
Nitrógeno / 500
Para jugar al fútbol / Pájaro de la paz
Diva de los videojuegos / Símbolo de níquel

En medio de la pista de tenis / Cincuenta
Tristeza / Sin gracia, aburrido

Prota de serie y juego de acción / Mil
Para volar / Continente
Ir fuera / Símbolo del Newton

Curar / Al revés, cada lado de la calle
Manuel / Símbolo del radio
Símbolo del amperio

Campeón / Apócope de Cristina
Agarrar con fuerza / Azufre
Letra silbante / Letra fricativa
Carta femenina de la baraja
Cola, línea

Levantar las banderas
La hay elástica y para borrar
Femenino, sin compañía

Interjección / Mandar fuera
En medio de 'liar' / Cariño y pasión
Abre el abecedario / Cierra el abecedario
Afirmación / Mete muchos goles

Hombre de procedencia latina
Tanto de fútbol / Comenta, dice

Primera vocal / Letra silbante
1.000 / Extraño
Saludo / Femenino, hace el mal

Flor / Marca de ropa con cocodrilo
Conducto por el que pasa la sangre

Hogar / Rey de Rusia
Tonelada / Provincia de España
Lo hacen las ovejas / Para abrir las puertas
Victoria / Orilla

Nota musical / Más que malo

Copa grande / Río de Italia
Incial de Madrid / Matrícula Salamanca
Tira de tela, gasa / Hacer un peinado
Al final de 'mía' / Político indio
Preposición / Escrito en la cruz

Dios amor / Al r., estado gobernado por un rey
Fruta / Lo hacen los roedores
Rabia

Cariñoso: aburrido / Castas, razas
En la playa / Conozco
Nombre de mujer / Locales para bailar
Para tomar las bebidas

Escuchados / Interpreto lo escrito
19ª letra / Repetido 'abuela'
Señal de victoria / Se le ha ido la cabeza

Al revés, ciudad de Japón / Azufre
Nombre de mujer / Negación
Rey de los hunos / Dueño

Al revés, tenía un arca / 3ª vocal
Periodo de tiempo
Dios musulmán / Vocal redonda
A vosotros / Al rev., infusión

Marchar
Metal precioso
Capital de Italia
Repetición del sonido / Vocal fina

Osos pequeños









Texto: Elena Castellanos. Cómic: Rolf Boyke

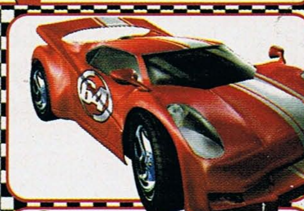
LA COSA

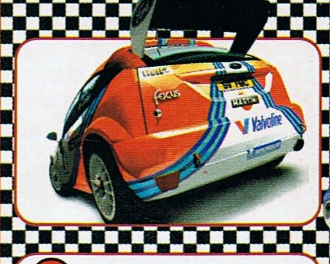
No es Van Gaal ni Del Bosque, y sin embargo se le considera uno de los mejores entrenadores del mundo. ¿Adivinaste ya quién es?

12/00

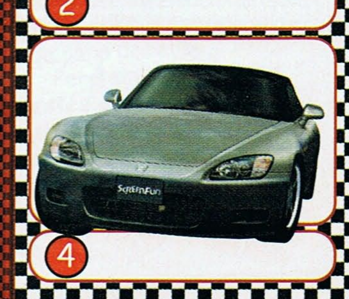
Vamos de paseo...

... en un auto nuevo... Pero tenemos un pequeño problemilla: no sabemos a qué juego pertenece cada bólido, ¿podrás tú decírnoslo?


1


2


3


4


5







¡Hala, puñetazo va, puñetazo viene! Y entre tanto porrazo, si te fijas bien verás que hemos escondido cinco diferencias entre estas dos imágenes de *Tekken Tag Tournament*. Por cierto, ¡qué ganas tenemos de jugar ya con él!

Si Microsoft fabricara coches...

- Cada vez que se volvieran a pintar las líneas de la carretera tendrías que comprarte un coche nuevo.
- De vez en cuando el coche se calaría sin motivo aparente. Por alguna razón, aceptarías la situación y volverías a arrancar.
- De vez en cuando, la ejecución de una maniobra ocasionaría que tu coche se parase y no pudiese volver a arrancar, por lo que tendrías que instalar el motor. Por alguna extraña razón, también aceptarías esta situación.
- Macintosh haría un coche solar el doble de funcional, 5 veces más rápido y el doble de fácil de manejar. Pero funcionaría en el 5% de las carreteras.
- Las luces de aviso del aceite, motor, gasolina y agua serían sustituidas por una sola luz de «Error de Coche general».
- Los asientos nuevos forzarían a todos a tener la misma talla de culo.
- El airbag preguntaría antes de salir: "¿Está seguro?".
- Microsoft no fabricaría sus propios motores, sino que formaría un cártel con sus distribuidores de motores. El último motor tendría 16 cilindros, inyección multipunto y 4 turbos, pero sería un diseño de válvula lateral para poder seguir usando partes del Ford-T en él.
- Habría un *Engium Pro* con turbos más grandes, pero sería más lento en la mayoría de las carreteras existentes.
- Los coches Microsoft tendrían un radiocasete especial que sólo podría sintonizar Microsoft FM y reproducir cintas Microsoft.
- Microsoft lo haría tan bien que, incluso sin tener ninguna carretera, todos los fabricantes de carreteras regalarían coches Microsoft, ¡incluyendo a IBM!
- Si condujeras una versión antigua del coche (por ejemplo, CocheDOS o CocheWin 3.11) te llamarían pasado de moda, pero podrías conducir más seguro, más rápido y en más carreteras.
- Los intermitentes y los limpiaparabrisas no podrían usarse al mismo tiempo.
- ¿Cinturones de seguridad? Eso será en la próxima versión.

GALERÍA SCREENFUN

Siguen llegando a SCREENFUN dibujos... ¡Coge el lápiz y únete a ellos en nuestra galería de honor!



Aguirre sugiere una película/videojuego con Lara e Indy de protagonistas. El título: *La Perla del tiempo*. ¡Menuda pareja!

José Manuel (Alicante) nos mandó este dibujo de Knuckles junto al cuestionario. ¡La próxima vez, mándalo a esta sección!

Verónica (Madrid) es una fan de pokémon, y nos manda este simpático Jigglypuff.

Sonic y Pikachu... ¿El próximo Dream Team? Seguro que sería un gran equipo, Joaquín (Madrid).

La Playstation 2, a examen

¿A qué viene tanta histeria con la Playstation 2? ¿Qué pasa, que va a acabar con todos los males del mundo o algo así? He visto las pantallas que habéis publicado de* Tekken Tag Tournament*, y a mí no me parece que los gráficos sean mucho mejores que los de mi Dreamcast. Estoy seguro de que será más potente, pero no tanto como se cree. ¡No va a haber tanta diferencia!

Félix, Madrid

Dreamcast será una buena consola pase lo que pase, pero haces mal en juzgar a un juego como *Tekken Tag Tournament* sólo por unas pantallas estáticas. ¡A los juegos hay que verlos en movimiento para valorarlos! Playstation 2 es muy poderosa, pero tampoco puedes esperar que muestre todo su potencial sólo con los juegos de lanzamiento. ¡Irá a más!



Shenmue

En el artículo de* Shenmue *he visto que a este juego le llamáis* Shenmue Chapter 1: Yokosuka*. ¿Significa eso que ya están preparando una segunda parte en Japón? ¿De qué irá? ¿Tendrá relación con la primera?

Francisco, Alicante

El primer *Shenmue* es una aventura inconclusa. La historia continuará en el segundo capítulo, aún pendiente de publicación en Japón. Pero no te vayas a creer que el primero es corto: ¡ocupa tres CDs, el juego de Dreamcast más grande hasta la fecha! ¡A ver si se dan prisa en traerlo!

Abre los ojos

Tengo una Dreamcast y una Playstation 2. Sí, una Playstation 2. ¿Os extraña? Siempre compro mis consolas de importación, y soy muy feliz haciéndolo. Me cuesta un poco más caro, pero creo que las ventajas compensan sobradamente. No tengo que preocuparme de que un juego se quede sin salir a nuestro mercado, de que tarde en hacerlo o de que lo editen mal. Ahora estoy jugando a* Dead or Alive 2*,* Sword of the Berserk*,* Chu Chu Rocket *y* Tekken Tag Tournament*, ¡antes que nadie! Abrid los ojos y haced como yo. ¡Liberaos de la tiranía de las distribuidoras españolas!

Raúl, Madrid

Bueno, *Espartaco*, es tu decisión y la respetamos, aunque no la compartimos. Ten en cuenta que mucha gente tiene dificultades con el idioma, y ese "un poco más caro" que dices puede ser bastante gravante para muchos bolsillos. Y no todo el mundo tiene acceso fácil a las tiendas especializadas en importación, son más difíciles de encontrar.

PC vs consolas

Si eres un jugador serio como yo, la única alternativa válida es el PC. Los juegos de consola simplemente no están a la altura de los juegos de PC. Y no sólo por el tema gráfico, donde incluso las próximas consolas de última generación serán superadas rápidamente por los PCs, sino por la jugabilidad. Jugar a pantalla dividida apesta; lo emocionante es jugar en red, sin poder ver lo que está haciendo el rival. ¡Los deathmatch de* Quake 2 *en consola son una burla! Y los juegos de estrategia jamás tendrán la profundidad que tienen en PC. El rol de consola, siempre tan lineal, no tiene nada que hacer cuando lo comparas, por ejemplo, con cosas como* Fallout*. ¿Y hay algún simulador de vuelo para consolas? Creo que no. Los PCs son la mejor elección para el jugador serio, y estoy seguro de que otros usuarios de PC que lean la revista estarán de acuerdo conmigo.

Lázaro, Albacete

El PC tiene ventajas sobre las consolas, nadie lo niega, pero también inconvenientes. A nuestro modo de ver, ambos se complementan. En cuanto a lo que opinan los demás lectores, te aconsejamos que no des nada por sentado. Y a ver si un día nos explicas qué es eso de ser un "jugador serio". ¿No preferirías ser un jugador alegre? Seguro que te divertirías más.

Crazy Taxi

¡Estoy como loco con el* Crazy Taxi*, me encanta! Pero la música me está empezando a aburrir un poco. Me gusta, pero es que todos los temas son parecidísimos, y ese de: "¡Ya, ya, ya, ya, yaaa!", me lo sé de memoria. ¿Hay algún truco para poner otra cosa? Y no me salgáis con lo de que le quite el volumen y ponga lo que quiera en mi aparato de música, porque no cuela.

Chechu, León

Pues, que sepamos, no hay truco. Tendrás que seguir jugando a ritmo de Offspring y Bad Religion, hasta que el cerebro se te derrita por sobrecarga.

Múltiples consolas

Yo comprendo que, como sois una revista multisistema, defendáis la idea de tener varias consolas en casa. Pero no sé si os habréis dado cuenta de lo costoso de vuestra propuesta: es inviable para la mayoría. No sólo es caro comprar una consola (sobre todo las de nueva generación, como Dreamcast y Playstation 2), sino también mantenerlas. ¿Sabéis lo caras que están las tarjetas de memoria? ¿Y los mandos adicionales para jugar con los amigos? Los de Nintendo 64 y Dreamcast valen un pastuzo, y en Playstation hay que comprarse un multitap. También ocupan espacio: mi madre se quejó bastante por tener que quitar sus trastos para poner la Playstation, ¡si le pongo otra consola en la mesita del salón, me la tira por la ventana!

Rosa María, Madrid

¿Tienes la consola puesta permanentemente? ¡Qué suerte! Lo normal es tener que sacarla de la caja cada vez que vas a jugar, y luego desinstalar todo el tinglado de cables y guardarla en un armario cuando acabas. ¡Tu madre es una santa!

Las notas de SCREENFUN

Me confieso perplejo con vuestro criterio de puntuación. Al* Resident Evil 3 *Le ponéis un diez y dos nueves, total: 9. Pero luego al* Grandia*, con un diez y dos ochos... ¡también le ponéis un total de 9! ¿Qué pasa, que la nota se redondea siempre hacia 9? Pero luego viene lo más raro:* Syphon Filter 2 *ha sacado un nueve en todos los apartados, ¡y el total es un 10! Una explicación, por favor.

Jorge, por e-mail

Sólo tienes que leer la página 18 de *Así puntuamos* para entenderlo. La nota final NO es la nota media de los otros apartados, sino que entran en consideración otros elementos que no se contemplan en la nota de gráficos, sonido y jugabilidad. Tanto *Grandia* como *Syphon Filter 2* tienen personajes e historias sobresalientes, y creemos que su nota final debe reflejar esto, sin importar la fría lógica de la puntuación técnica. Además, ¡ambos nos han parecido fantásticos!



Grandia es uno de los mejores juegos de rol para Playstation.

Juegos cancelados

***¿Pero Sony España de qué va? ¿Es que nos quiere tomar el pelo? Anuncian que van a sacar* Saga Frontier 2 *y* Star**

Ocean 2, ¡y luego van y cancelan el lanzamiento! Tenía muchas ganas de pillarme un nuevo juego de rol para Playstation, y me ha jorobado bastante la noticia. ¡Sony, quiero mis juegos!

Javi, Granada

Estamos tan sorprendidos como tú, en especial por lo del *Star Ocean 2*, que ya estaba prácticamente confirmado. Hemos llamado a Sony para que nos dé su versión de la historia, y nos han dicho que, simplemente, no les dio tiempo a traducirlos. Bueno, ¡al menos nos trajeron el *Final Fantasy VIII*, ya es algo! Si quieres disfrutar de un juego de rol verdaderamente alucinante, te recomendamos el *Grandia* de Ubi Soft (ver SCREENFUN 11/00). Lo malo es que... está en inglés.



Di no a Playstation 2

¿Consolas de nueva generación? ¡Son todo promesas vacías, espejismos para desviar al incauto del camino recto! ¿Pero es que no lo veis? La Playstation es la consola más vendida del Universo, ¿cómo pretenden arrebatarle el favor del público así como así? ¿Creen que sus admiradores la vamos a abandonar tan fácilmente, después de todos los buenos momentos que hemos pasado con ella? Yo digo: ¡NO! Seguiré jugando siempre con mi Playstation y no dejaré que el tentador camino del Lado Oscuro y la Playstation 2 me seduzcan con sus cantos de sirena. ¡Vade Retro!

Fu, por e-mail

Aun a riesgo de que empieces a rociarnos con agua bendita, tenemos que discrepar aquí contigo. La tecnología evoluciona y, por mucho que te guste la Playstation, con el tiempo tendrás que pasarte a una consola más potente. Esperamos que el tránsito sea lo menos traumático posible, y que sigan sacando juegos de Playstation por mucho tiempo. Pero la SuperNintendo también era maravillosa y su momento ya pasó, como también pasaron los de Megadrive, Sega Master System, NES, Atari 2600... El relevo generacional no sólo es inevitable, sino recomendable. ¡El mundo del videojuego tiene que seguir adelante!

En defensa de Squall

¡Atención! Las dos cartas siguientes desvelan parte del argumento de Final Fantasy VIII *y* VII*, respectivamente. ¡No la leas si quieres descubrirlo por ti mismo durante el juego!*

Me parece muy mal que le tengáis tanta manía a Squall. Al principio parece un poco borde y que pasa de los demás, pero es que tuvo una infancia muy dura, y en realidad lo que le pasa es que tiene miedo de que le hagan daño. Rinoa se dio cuenta de esto, le dio su confianza y Squall supo corresponderla. ¿Acaso no arriesgó su vida para rescatar a Rinoa del vacío del espacio? ¿No fue tras ella cuando se la llevaron por bruja? En la escena final del juego se ve que Squall ha superado sus complejos y ya no tiene miedo de amar. ¡Es muy bonito!

Laura, Gijón

Laura, si a ti te cae bien Squall, estupendo. No pretendemos que a todo el mundo le caiga mal. Es sólo que, mientras jugábamos a *Final Fantasy VIII*, este tipo nos ponía de los nervios. Si tras someterlo a psicoanálisis se descubre que no es culpa suya el ser así de patán, pues bueno. Pero nos sigue pareciendo un impresentable.

Squall vs Cloud

Estoy harto de que digáis que FFVII es mejor que FFVIII. FFVIII tiene mejores gráficos que FFVII y es más divertido. Además Rinoa, Selphie y Quistis están mas buenas que Tifa o Aeris. Y sois unos pesados con que Squall es un chulo, y que trata a Rinoa como a un trapo. ¡Pues Cloud lo es más, porque tiene a Tifa y Aeris comiendo de su mano y él no se decide, y cuando lo hace ¡se carga a Aeris! Encima se comporta como una nenaza cuando le controla Sephirot. Los GF molan mas que las invocaciones de FFVII, y alcanzar el nivel 99 en FFVIII es mucho más fácil que en FFVII, que te puedes tirar siglos, y encima pasarte del todo FFVII es imposible, porque lo de los chocobos de colores se las trae. ¿A que no sabíais que si recoges los papeles de paraíso tortuga y lo entregas en el bar de Wutai te dan una materia con todas las magias? ¿O que si matas al arma submarina que esta en el océano te dan una materia con todas las invocaciones? (Hasta caballeros de la mesa redonda). Espero que os haya hecho cambiar de opinión con todo esto. ¡Viva FFVIII!

Jorge, Madrid

Estamos pesaditos con este tema, ¿eh? Bueno, fuera de bromas, te agradecemos tus comentarios (el referido a Quistis, Rinoa y Selphie es bastante convincente) y esperamos que los demás lectores se animen a exponer su opinión sobre el asunto. Vamos, que algún defensor de *Final Fantasy VII* habrá por ahí, ¿no?

La carta del mes

Sorteamos cinco gorras todos los meses entre las cartas recibidas, publicadas o no. Pero hay una sexta gorra que está reservada para la carta del mes, la cual no tiene que someterse a sorteo para llevarse premio. Si crees que tu carta o e-mail puede optar a ser la carta del mes, asegúrate de incluir tu dirección.

Soy una fiel lectora de vuestra revista, así que espero que publiquéis esta dedicatoria de corazón para el mejor, como todo el mundo sabe, juego de la historia. ¡Sí, sí, ése que estáis pensando!

Nunca he sentido algo tan fuerte, algo tan hondo y algo tan profundo que mi corazón late de dolor y nada más que dolor, porque no te tengo, porque no eres real.

Quizás debería ser un dibujo para poderte amar, quizás debería ser un videojuego para poderte abrazar.

Pero sin duda, aunque tú no estés en este mundo real, yo en mi corazón siento que en tu mundo estoy, un mundo lleno de alegría, paz y amor. Un mundo irreal. Para Squall Leonhart, de 'Final Fantasy VIII'. ¿Por qué no hay hombres así? Y si los hay, ¿dónde?

P.D: ¿Por qué no regaláis un poster en el que aparezcan sólo Squall, Irvine, Seifer, Laguna o Zell?

Anónimo, Barcelona

A pesar de que odiamos intensamente a Squall, tu sentida carta de amor nos ha conmovido. Incluso empieza a caernos un poco mejor (aunque no mucho, no te creas). Pero, ¿por qué no nos has dado tu dirección? Si querías que tu nombre no apareciera y tu carta fuera anónima, sólo tenías que decírnoslo. Además, ¿dónde te mandamos nosotros ahora la gorra?

¡Basta de machismo!

Os felicito por el buenísimo trabajo que hacéis en la revista, pero hay una cosa que deberíais corregir: ¡el machismo!

Estoy, al igual que otras chicas que comparten mi opinión, harta de ver a Lara por todas partes sin venir a cuento. De vez en cuando, vale. ¡Pero no todos los meses, que vamos a coger empacho!

Aparte, soy una fanática de la serie Final Fantasy y de los juegos de aventura gráfica. Y eso de que los juegos son sólo para chicos, que se os vaya borrando de la mente. Si no nos dejáis jugar es porque sabéis que las chicas somos mejores que vosotros.

Vero, Málaga

¿Pero cuándo hemos dicho nosotros que los juegos son sólo para chicos? Debes de haberte confundido de revista. De hecho, una de nuestras redactoras es una chica. ¡Y nos mete unas palizas de órdago al *Starcraft*! Pero quede claro que al *Quake III* le ganamos, ¿vale?

En cuanto a lo de Lara, pues mira, es la primera mujer que triunfa en el mundo del videojuego, y le ha dado sopas con honda a todos los machitos que hay por ahí con aspiraciones a héroe. A los jugadores les gusta identificarse con los personajes de sus videojuegos, es parte de la gracia de todo esto, y Lara es un estupendo modelo femenino: fuerte, valiente y segura de sí misma.



Staff

Redacción SCREENFUN: Jacometrezo, 15, 3ª planta, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800. Fax: 915 427 160.
E-Mail: screenfun@bauer.es

Director: Jorge Martínez
Subdirector/Dir. Arte: Álvaro García
Maquetación: Edgar Henao, Raúl Blázquez
Edición: Puri Ruiz
Redacción: Elena Castellanos, Gabriel Pérez-Ayala
Traducción: Marta Muñiz
Colaboradores: Beahazard, Daniel Palomares, V. Icho, Cristina Cantarero, Leticia Roldán, Javier Sevilla
Documentación: Encarna Domínguez

Edita: Heinrich Bauer Ediciones, S.L., S. en C.
Diseño y contenido original: Equipo BRAVO-SCREENFUN.
Publicidad: Carmen Valero.
Exclusiva de publicidad: TPC. Stefanie Franck. Jacometrezo, 15, 28013 Madrid.
Teléfono: 915 476 800
Fax: 915 413 523
E-mail: tpc@bauer.es
Impresión: Altair-Quebecor.
Distribución: Dispaña, S.L., S. en C.
Teléfono: 914 179 530
(Distribución en Argentina: York Agency.
Distribución en México: C.A.D.E.).
Depósito legal: M-10376-1999. Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 420 ptas., transporte aéreo incluido.
Printed in Spain, 22/7/00.
Solicitado el control de la O.J.D.

Realidad Virtual

Me gustaría que con la Playstation 2 hiciesen un casco de realidad virtual. Creo que esta es la primera consola que tiene suficiente potencia para tirar de él, y sería impresionante jugar a clásicos como **Resident Evil** *o* **Tomb Raider** *con este periférico. ¡Estaríamos dentro del juego!*

Jesús, Málaga

¡Quién sabe! Tal vez lo hagan, esa consola tiene unas posibilidades tremendas, y la tecnología avanza que es una barbaridad. Tienen los medios para hacerlo, pero quizá el precio fuese demasiado alto para que el proyecto resultara viable.



SCREENFUN

¡Gracias a todos por escribirnos!

¿Qué os parece el nuevo correo? Ahora tenemos más páginas que antes, ¡pero recibimos tantas cartas que necesitaríamos una revista entera para contestaros a todos! Si no ves tu carta publicada, ¡no te deprimas! Ten por seguro que la habremos leído con interés, y sólo por haber escrito habrás participado de nuestro sorteo mensual de cinco gorras. Enviad vuestras cartas, sin olvidar el remite, a:

Redacción SCREENFUN
ref.: Cartas al lector
apdo. de Correos 14.116
Madrid 28080

También podéis escribirnos a través del e-mail, aunque entonces ya no entráis en el sorteo de gorras:
screenfun@bauer.es

TRUCOS SCREENFUN
¿Te has quedado atascado en algún juego? ¿Necesitas algún truco? Escríbenos una postal indicándonos tu remite, el nombre del juego y la plataforma a la que pertenece a la siguiente dirección:

SCREENFUN
ref.: Trucos por correo
apdo. de Correos 14.112
Madrid 28080

Dreamcast y recreativas

Yo pienso que los juegos de máquinas recreativas no tendrían que ser sólo para Dreamcast. Tendrían que salir también para Playstation, y si no, para Playstation 2. ¡Los mejores juegos son los de las máquinas recreativas!

Jordi Gaspar, Barcelona

Para la Playstation también se hacen juegos basados en máquinas recreativas *(Tekken, Soul Edge, Psychic Force, Point Blank, Time Crisis, Ghoul Panic, Radikal Bikers...).* Lo que pasa con Dreamcast es que muchas recreativas funcionan sobre placa Naomi, con lo que es más fácil pasarlas a esta consola. Playstation 2 también tendrá juegos de recreativas. ¡Uno de sus primeros títulos es el *Tekken Tag Tournament!*

Pokédudas

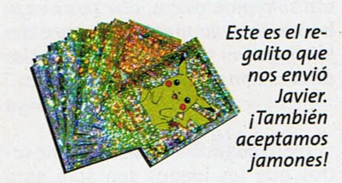
Me gusta mucho Pokémon, y he leído en vuestra revista que en Japón ya disfrutan de un juego nuevo (la edición oro/plata). Tengo algunas dudas que formularos:

1) ¿Saldrán Pikachu, Bulbasaur, Charmaleon y todos los demás?
Sí, y 100 más totalmente nuevos.
2) ¿Podrás evolucionar a tus Pokémon?
Sí, como siempre.
3) ¿Hará falta tener los dos cartuchos para completar la historia?
Con uno es suficiente.
4) ¿Cuánto valdrá en España?
Imposible saberlo en estos momentos, pero probablemente costará lo mismo que la edición roja/azul.

Os envío también un dibujo y 50 cromos pokémon, ¡pero publicad mi carta, por favor!

Javier, Tarragona

¡Pues muchas gracias! Pero que conste que si te la publicamos no ha sido por el soborno, ¿vale?



Este es el regalito que nos envió Javier. ¡También aceptamos jamones!

Me voy a Japón

Quiero saber por qué van a dejar de sacar juegos para la Playstation. ¡Todos los que tenemos una nos vamos a tener que jorobar! Si sacan otra, tendrían que seguir sacando juegos de la primera. Además, he leído que hay una especie de miniconsola para la Playstation, ¿estáis seguros de que no llegará a nuestro país? Si es así, yo me voy a vivir a Japón, ¡es una vergüenza!

Pablo, Madrid

¿Pero a ti quién te ha dicho que van a dejar de hacer juegos para Playstation? No olvides que es la consola más vendida de todos los tiempos, y las desarrolladoras cometerían un grave error abandonándola de golpe. Quédate tranquilo, a la Play todavía le queda mucha cuerda. En cuanto a la PocketStation, la decisión de no sacarla aquí viene directamente de Japón, ¡ellos sabrán lo que hacen!

¡SuperNintendo vive!

Tengo una SNES y creo que esta consola aún no ha muerto, y dudo que sea el único en opinar esto. ¿Que los juegos son un cutrerío? Mirad el **Zelda, Chrono Trigger,** *los* **Final Fantasy,** *el* **Super Mario World...** *Deberíais poner de vez en cuando análisis en el banco de pruebas y guías para sus juegos.*

Santi, Alicante

La SuperNintendo nunca morirá. Vivirá para siempre en nuestros corazones y en los emuladores piratas de PC. En Japón incluso se han reeditado algunos de sus mejores títulos para Playstation (los *Final Fantasy* y el *Chrono Trigger).* Tal vez con la próxima consola de Nintendo (Dolphin) se tomen iniciativas similares. En cuanto a los análisis y guías, sólo los hacemos de juegos recientes, y para esta consola ya no se hacen juegos nuevos.

X-Box vs Playstation 2

He leído en la revista la noticia de que Microsoft sacaba la X-Box, y la comparativa de sus especificaciones con la Playstation 2. Vale, parece que será más potente, ¡pero eso no quiere decir que vaya a triunfar! Los juegos son lo que de verdad importa, y seguramente la X-Box tendrá sobre todo conversiones de juegos de PC, mientras que las otras consolas tienen juegos exclusivos. ¿Para qué quiero yo la X-Box si con mi PC puedo jugar a lo mismo? Además, seguro que los juegos de la X-Box tendrán los mismos problemas que los de PC: se cuelgan, hay que ponerles parches... ¡Ya me estoy imaginando la pantalla azul de error de Windows en la X-Box! Además, Microsoft es diabólica, y el Mal nunca podrá triunfar sobre el Bien. ¡He dicho!

Jesús, Puerto Hurraco

Bueno, estamos seguros de que muchos lectores tendrán sus propias especulaciones sobre el futuro de esta prometedora consola. Ya veremos qué es lo que ofrece realmente cuando tengamos la oportunidad de probarla. Te damos la enhorabuena por ser el primero en formularlas, ¡vuestras opiniones siempre tienen cabida en SCREENFUN!

Padres despóticos

Hace poco mis padres me regalaron un ordenador para que yo lo utilizara; pero ahora no hacen más que utilizarlo sin permiso, me dejan sólo jugar con él los fines de semana, y ni siquiera me dejan que lo ponga en mi cuarto. ¿No os parece injusto?

Ignacio, Granada

Bueno, el ordenador lo compraron ellos, así que están en su perfecto derecho de no dejarte usarlo. Ahora bien, deberían tener claro que jugar con el ordenador es una de las mejores maneras de aprender a utilizarlo e iniciarse en las complejidades de la informática a nivel de usuario. Si dentro de diez años no encuentras trabajo porque no sabes manejarte con un ordenador, ya sabes de quién es la culpa. Desde nuestro punto de vista, no dejar a tu hijo usar el ordenador es tan dañino como no dejarle ir a la escuela.



El límite de la Playstation

He leído cómo concluía vuestro artículo de **Vanishing Point:** *"Todo parece indicar que el género de la velocidad aún no ha dicho su última palabra en Playstation...". ¡Pero cómo os habéis atrevido a dudarlo! ¿Es que creéis que con* **Gran Turismo 2** *ya se ha alcanzado la cima? ¡Os equivocáis! Estoy seguro de que nuestra consola favorita aún tiene mucho que ofrecernos, y en estos momentos seguro que habrá algún juego en desarrollo, cuya existencia todavía no se ha dado a conocer al público, que va a ser incluso más alucinante que cualquier otra cosa que hayáis visto. ¡Esperad y veréis!*

Ignacio, Madrid

¡Claro que sí! Estamos de acuerdo con todo lo que dices, aunque tenemos que reconocer que va a ser difícil superar algo como *Gran Turismo 2.* ¡Roza los límites tecnológicos de la Playstation! Con que salgan juegos igual de buenos, nos conformamos.



BREVES

¿Hay posibilidades de un *Crazy Taxi* para Playstation?
No, ese juego es exclusivo de Sega, y la Playstation es de Sony.
¿Y un juego de *Pokémon* para la Play?
Es exclusivo de Nintendo.
¿Y *Tekken* para Dreamcast?
Con *Soul Calibur* y *Virtua Fighter 3Tb* (¡y los que vendrán!), ¿quién lo necesita?
¿Se pueden mandar chistes?
Y si es bueno, encima lo publicaremos.
¡Mi padre no me deja piratear la consola!
Y le admiramos por eso. Es un hombre bueno y justo, de los que ya no quedan.
¿Funcionará el *Tekken Tag Tournament* para mi Playstation?
No. Es sólo para Playstation 2.
¿Con el transfer pak de *Pokémon Stadium* puedo jugar a todos los juegos de Game Boy en la tele?
No. Sólo a *Pokémon*. Pero puedes transferir datos de *Mario Golf* y *Perfect Dark*.
¿Va a salir algún juego de PC tipo *Track'n Field*? ¡Me encantan los deportes!
Ya lo hay: *PC Atletismo 2000*. Está analizado en SCREENFUN 10/00.
Os escribo para lo del sorteo de la gorra.
¡Jo!, ya que te gastas las pelas del sello, al menos pon algo más en la carta.
¿*Pokémon gold* y *Pokémon amarillo* son el mismo juego? ¿Saldrá en España?
Son distintos, y ambos saldrán en España. Más detalles en SCREENFUN 10/00.
¿Qué pasa con *Resident Evil* para GBC?
Está anunciado para mayo. ¡Paciencia!
Quiero el pack *Pokémon* que sorteais.
¡Pues manda la carta a la referencia del sorteo, no al correo del lector!
¿No os parece que la chica virtual de *TPH Club* se parece a Jill, la de Resident Evil?
Pero la chica de TPH no mata zombis, es rubia y no tiene el *sex appeal* de Jill.
Quiero jugar con mis amigos en el PC, pero no en red. ¿Qué me recomendáis?
Worms Armageddon es muy divertido.
¿Me compro la Game Boy o espero a que Sony y Sega hagan algo al respecto?
NeoGeo Pocket es la única alternativa que hay, aunque con muchísimos juegos menos. Sony y Sega están a por uvas.
Decís que jugar a *Pokémon* no es peligroso, pero ¿y *Pokémon Stadium*?
¡Tampoco!
Dreamcast, Playstation 2... ¿Es que Nintendo no va a reaccionar?
En el 2001 sacará la Dolphin.
Tengo una idea para un regalo de la revista: ¡el sable pistola de Squall!
¿No crees que quedaría un poco aparatoso en el kiosco?
¿Me podéis mandar fotos de Lara?
Lo sentimos, pero sólo mandamos trucos. ¡Sería un lío organizar un servicio de envío de fotos!
¡He visto que el emulador para Playstation *Bleem!* es gratuito en Internet!
Hay una demo de evaluación gratuita, pero no es el emulador completo... ¡A menos que sea una web pirata!
¿Estropean los emuladores el PC?
No. ¡Alguien te ha contado un bulo!
¿La X-Box existirá de verdad o es sólo un rumor difundido por Microsoft?
Ya es oficial que saldrá, y Bill Gates no suele bromear con estas cosas.
Le he puesto el chip a mi consola, ¿qué opináis de esto?
Que no vamos a entrar al trapo.
¿En que se diferencia un juego de lucha de un beat'em up? ¿Y un shooter de un shoot'em up? ¡Vaya lío!
Si lees los ejemplos de la página 18, seguro que lo verás más claro.

Ganadores del nº 10

Consola Nintendo 64: Alberto G. Salvador. Consola Playstation: Belen M. Sanmauro. Consola GameBoy Color: Adrian F. Rodrigo. Tarjeta Cougar: Nacho García, Rafael T. Plaza. Podómetro Pikachu: Verónica B. Bris. Rueda Rollcage: Juan Carlos G. Martín. Pack supervivencia: Eva C. Febrel, Carlos L. López. Juegos Top 20: Irene S. Hernández, David M. Rodrigo, Alberto P. Blázquez, Oscar C. Sorado, Pablo G. Fernández. Monopatín: Ruben G. Ceballos, María del Camino Hernández, Alejandro G. Cacho, Sergio S. de la Cruz, Eddy M. Louni. Juego de rol 'La llamada de Cthulhu': Eduardo A. García, Lorena M. Miño. Maletín Toy Story: Victor A. Lastra, Segundo N. Blanco, Yolanda Ll. Peral, Juan Manuel P. Jerónimo, Juan M. Peña. BSO Donkey Kong: Victor H. Pérez, José A. Acedo, Ivan R. Menéndez, Eduardo G. Burgos, Francisco A. Muñoz. Gorra Colony Wars: Jesús Alejandro P. Robles, Julio M. Martínez. Cómic: José R. Mateos, Carlos G. Privado, Claudio A. Ziegler, Eloy C. Montañez, José Miguel de O. Palafoix. Gorra Screenfun: Marcos L. Pérez, Ignacio G. Miguel, Raul N. Lazpiur, Pedro V. Arniella, Ruth V. Blasco



Vamos de paseo...

1-Ridge Racer 64.
2-Colin McRae Rally 2.
3-Driver.
4-Gran Turismo 2.
5-Crazy Taxi.

SOLUCIONES

DEL NÚMERO 11/00

	G		A		C		C		A		P		A		L
T	R	I	C	K		A	R	I	S	C	O	S		N	A
	A	S		E	S	N	O	B		S	K	A	T	E	
O	N		R	E	I	N	A		I		E	L	E	V	A
	T	R	A	P		O		A	R	A	R		S	E	
M	U	S		E	C		E	R		U		O		R	A
	R		S	R	I							R	E	O	
P	I	B	E		N						A	R	A		S
	S	L	A	V	E							A		S	E
A	M	A	N		S						A	S	C	O	
	O	S		S									A	T	A
A			S	O	S						U	M	C	A	
	A	R		U	N		Z		S		N		A	G	E
D	I	A	B	L	O	S		A	H	O	R	R	O		S
	R		E		W	A	R	S		E	E	I		O	C
C	A	U	S	A		N	E	O	C	L	A	S	I	C	O
	D	E	O		A	T	I	L	A		L	A	R		R
D	O		S	O	N	I	C		M	E		S	A	O	P
	S	O		S	O		H	E	A	V	Y		N	L	I
S	L	A	V	E	Z	E	R	O		A	O	E		E	O

SCREENFUN CUESTIONARIO 12

Envianos este cuestionario y nos ayudarás a hacer una revista más acorde con tus gustos. ¡Sorteamos una Game Boy Color entre todos los que participéis!
SCREENFUN, ref.:Cuestionario 12, apdo. 14.116, Madrid 28080.

NOMBRE:..
DIRECCIÓN:..**Nº:**..........**PISO:**..........
CÓDIGO POSTAL:..................**TELÉFONO:**..............................**EDAD:**..........

1. ¿Qué tipo de plataforma utilizas?

PC ☐ | Game Boy Color ☐
Sony Playstation ☐ | Dreamcast ☐
Nintendo 64 ☐ | Máquinas recreativas ☐
Game Boy ☐ | Otras... ☐

2. ¿Qué tipo de juegos prefieres?

Estrategia ☐ | Plataformas ☐
Shoot'em up ☐ | Rol ☐
Beat'em up ☐ | Aventura ☐
Simulación ☐ | Simuladores deportivos ☐

3. ¿Cuál es tu personaje favorito de los videojuegos?

....

4. Las tres páginas que más me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

5. Las tres páginas que menos me han gustado han sido:

1ª.............................. 2ª.............................. 3ª..............................

6. ¿Te interesan las siguientes páginas?

Hardware Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
Software Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
Música, TV, radio... Sí ☐ No ☐ Por qué..............................
Rol y estrategia Sí ☐ No ☐ Por qué..............................

7. ¿Qué revista/s de videojuegos o informática sueles comprar?

....

¿Qué es lo que más te gusta de ella/s?..

8. ¿Tienes teléfono móvil? ¿Qué modalidad, tarjeta o cuota?

....

9. ¿Cuáles son tus programas favoritos de televisión y radio?

Televisión.. Radio..

10. ¿Cuál de estas series de televisión es tu preferida?

Los Simpsons ☐ Compañeros ☐ Pokémon ☐

11. De los regalos que ha hecho SCREENFUN, ¿cuál ha sido el que te ha gustado más?

Pegatina PSX ☐ Pegatina N64 ☐ Megapósters ☐ Otros..........

12. SCREENFUN es mensual; ¿por qué la compras?

Porque es muy completa ☐ Por el tema de portada ☐ Por el regalo ☐

ScreenFun ¡Sorteo!

En SCREENFUN nos encanta veros contentos y nos gustaría poder regalaros algo a cada uno, ¡pero sois demasiados! Por eso sorteamos tantas cosas en cada número: ¡para que nadie se quede sin nada! Si todavía no has sido uno de los afortunados, no desesperes, que con tantos sorteos, ¡algún día te llegará el momento! Elige lo que más te guste y corre a enviarnos la referencia correspondiente al apartado de Correos que viene en la estrella del sorteo en el que quieres participar… ¡y a esperar a que la suerte llame a tu puerta!

SCREENFUN

Pág. 29

10 'Devil Inside'

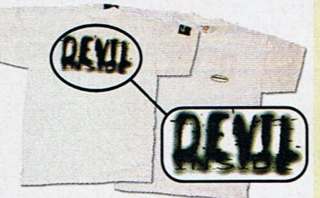
Demuestra que llevas el diablo dentro si se trata de acabar con los terroríficos zombis que acechan en el reality show del juego *Devil Inside*. Escríbenos, ¡tienes muchas posibilidades!

Ref. Devil Inside Juego

Pág. 29

5 camisetas 'Devil Inside'

Si tu también eres un fan del increíble juego *Devil Inside*, ¡no dejes escapar la oportunidad de poder lucir su camiseta oficial!



Ref. Devil Inside Camiseta

Pág. 29

3 Joysticks

Lleva a Dave y a la endemoniada Deva a través de los infiernos de *The Devil Inside*, pilota aviones, envía ejércitos o conduce bólidos en tu PC a las órdenes de este joystick. ¡Si quieres tenerlo entre tus manos, escríbenos a la siguiente referencia!

Ref. Devil Inside Joystick

Pág. 92

5 Gorras SF

Contestamos todas vuestras cartas, publicamos las más interesantes y, por si fuera poco, ¡os regalamos una gorra SCREENFUN! ¿No te parecemos generosos?

Ref. Cartas del lector

Pág. 85

20 Figuras CN

¿Qué te parece Johnny Bravo, el más chulo de Cartoon Networks? Pues si nos envías la referencia correspondiente, puedes llevarte a casa a cualquiera de los personajes de esta cadena de dibujos animados. ¡A por ellos!

Ref. Figuras CN

Pág. 21



5 Juegos

Participa en la confección del *Top 20*: tus gustos son muy importantes para SCREENFUN. ¡Te lo agradeceremos regalándote el juego que más te guste!

Ref. Éxitos 12

Pág. 57

5 Juegos 'Army Men Air Attack'



Si te gustan los juegos de *Army Men*, éste te transportará al séptimo cielo. De eso se trata, de surcar los cielos en helicóptero para atacar desde el aire a los soldados enemigos de plástico en tu Playstation.

Ref. Army Men

Pág. 67

5 Gorras 'Resident Evil'

Ponte ya esta gorra del cuerpo de policía del Resident Evil (Racoon Police Department) para imponer el orden ¡y darles su merecido a todos los zombis pesados que se crucen en tu camino!



Ref. Gorra RE

Pág. 88

1 Playstation

¿Todavía no tienes Playstation? Pues estrújate los sesos para hallar la solución del autodefinido, ¡y si hay suerte, SCREENFUN te la manda a casa!



Ref. Autodefinido 12

Pág. 30

5 Juegos 'MDK 2'

¿Tienes la Dreamcast? ¿Te gustó el *MDK*? ¿Te ha entrado el gusanillo de probar su segunda parte? Te lo ponemos fácil. Si eres uno de los cinco elegidos, ¡podrás aniquilar a todos los aliens junto al Dr. Fluke, Max y Kurt Hectic!

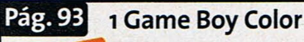


Ref. MDK2

Pág. 42

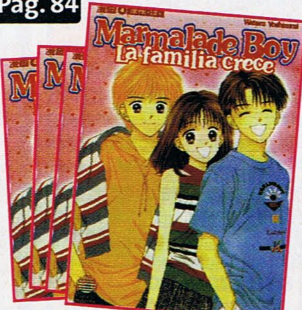
2 Mochilas de Lara

Prepárate para vivir auténticas aventuras con esta exclusiva mochila ¡firmada por Lara Croft! Dentro te espera una sorpresa: ¡una camiseta de tu diva para que la lleves siempre contigo y nadie pueda separarte de ella!



Ref. Lara Croft

Pág. 84



10 Cómics 'Marmalade Boy'

Si eres un mangamaniaco que se precie, seguro que te interesa uno de estos cómics de la popular serie *Marmalade Boy*. ¡Ponte al día de todos los líos que se traen sus personajes!

Ref. M.Boy

Pág. 93

1 Game Boy Color



Queremos ser cada día mejores y, si nos ayudas, te brindamos la oportunidad de hacerte con una Game Boy Color, ¡para que te lleves la diversión allá donde vayas!

Ref. Cuestionario 12

Pág. 83

2 Juegos de rol 'La Leyenda de los Cinco Anillos'

Métete en el increíble mundo que se esconde en el juego de rol *La Leyenda de los Cinco Anillos*, donde te esperan samurais, ninjas, magos ¡y mucho más!



Ref. La Leyenda de los Cinco Anillos

Pág. 10

5 mandos SideWinder

Si tienes la suerte de ser uno de los afortunados y te llevas a casa uno de los cinco magníficos *SideWinder* que se sortean, experimentarás sensaciones únicas controlando a los personajes de acción y aventura en escenarios tridimensionales. Los dos brazos del pad giran alrededor de un eje central, y tienen funciones distintas ¡para meterte de lleno en tus shooters favoritos!



Ref. SideWinder

Jagdverband 44

SCREAMING EAGLES

2.995 pts.

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas

"Jagdvervand 44", uno de los escuadrones más conocidos de la aviación alemana durante la II Guerra Mundial, y adscrito a la "Luftwafe", da nombre a un excelente simulador de aviones de combate que "Hammer Technologies" estrenará de forma inminente.

HORTEN HO-229 A1

Escoge entre las fuerzas alemanas y las aliadas, compuestas por la Fuerza Aérea Real Británica y la 8ª Fuerza Americana. Un total de 16 modelos de aviones han sido diseñados para este videojuego basado en el conflicto bélico más grave que ha conocido la humanidad.







HAMMER TECHNOLOGIES
C/ Alfonso Gómez 42 nave 1-1-2
28037 Madrid
Tfno: 91 304 06 22 • Fax: 91 304 17 97
www.hammert.com
www.jag44.com



COMPATIBLE WINDOWS 98





RAILROAD TYCOON II

Railroad Tycoon II te invita a probar tus dotes estratégicas para llevar el tren a su máximo apogeo. Centrado en el mundo del ferrocarril podrás y tendrás que fabricar tus trenes, colocar las vías, construir las estaciones, establecer el precio de los billetes, controlar las frecuencias de paso, pagar a tus empleados y gestionar todo aquello relacionado con una de las mayores industrias del mundo.Railroad Tycoon II, un juego de trenes para los amantes de la estrategia.



GRUDGE WARRIORS

¡Bienvenido a un futuro de luchas entre bandas criminales!. Ponte al mando de más de 20 vehículos armados extremadamente potentes y de tecnología avanzada para defender el honor de la banda que elijas en la batalla más sangrienta que puedas imaginar. Enfréntate cara a cara con 12 bandas rivales despiadadas, en una lucha por la supervivencia y la supremacía en la que deberás tomar islas ocupadas, que se encuentran situadas por todo el mundo, y hacer añicos al adversario. ¡La escoria heredará la Tierra!.

EL PODER EN TUS MANOS

EVOS SPACE ADVENTURES

Las Aventuras Espaciales de Evo transcurren en una estación espacial llamada Silicon Valley. Silicon Valley iba a ser el parque de atracciones espacial más moderno de la historia, pero nada más ser lanzado, desapareció. Ahora, en el año 3000, ha vuelto y lleva camino de chocar contra la Tierra. Tendrás que dominar a personajes originales y chiflados, aunque en ocasiones, peligrosos, y descubrir los misterios del Valle. La diversión no va a faltar, pero no te olvides de que el destino del mundo está en tus manos.



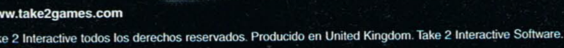


MARTIAN GOTHIC: UNIFICATION

Es una aventura futurista en tercera persona, emplazada en el hostil paisaje de Marte en el año 2019. Al mando de un equipo de investigación formado por tres personas, tendrás que aclarar los siniestros sucesos de la estación de investigación marciana, "Vita 1". Martian Gothic: Unification combina elementos de acción, aventura y RPG en lo que constituye una experiencia realmente terrorífica.



www.take2games.com


Take 2 Interactive todos los derechos reservados. Producido en United Kingdom. Take 2 Interactive Software.





www.proein.com

Av. de Burgos, 16 D.1º. 28036 Madrid - Telf.: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70